

:\OVERCLOCK>

mÚSICA | cYBERCULTURA | cINEMA | hQ | FICÇÃO cIENTÍFICA



bunker
media

#4

(V4.00)



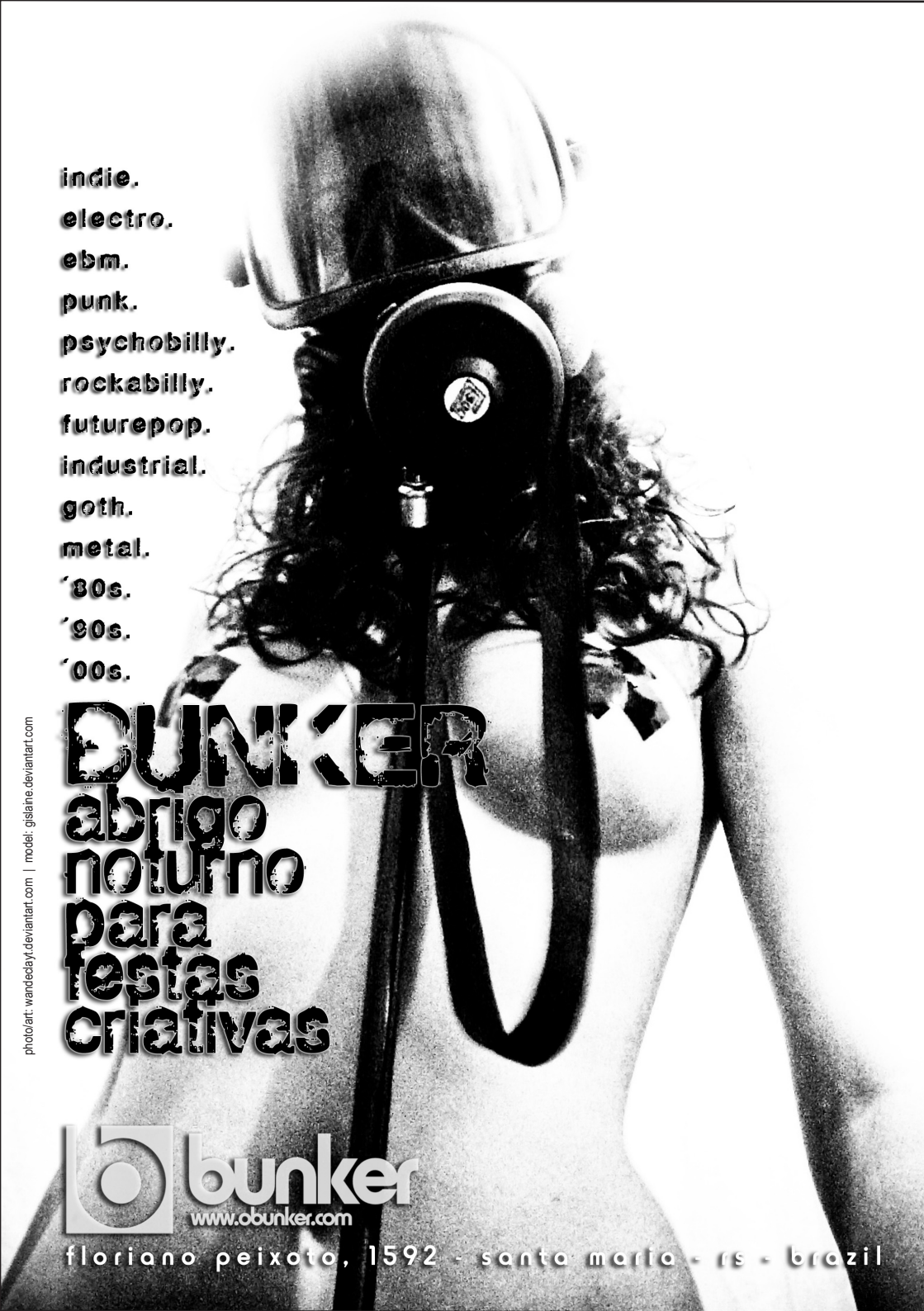
: \EDITORIAL>

Sabemos o que Case sentiu nos seus dolorosos dias em Chiba, longe e impossibilitado de acessar o ciberespaço. Pode soar inverossímil, mas fechamos esta edição do : \Overclock sem nenhuma conexão com a rede mundial de computadores (na verdade, não sejamos injustos, pois um modem PC-MCIA quebrou nosso galho, mas é tão lento que quase ouvimos aquele barulhinho nostálgico de conexão discada). Ainda não temos previsão de quando retornaremos para a Matrix (aceitamos qualquer tipo de toxina em nossos corpos para que isto não demore), mas o leitor já pode embarcar na mais nova "alucinação consensual" oferecida pelo : \Overclock.

Em seu quarto número, apresentamos três contos - "Bitchrunner 2040", de Carlos Angelo, "Pixel Pizza", de Gabriel Boz, e "O Segredo", de Jessica Spiner -, além de uma pequena introdução à literatura cyberpunk assinada por Bráulio Tavares. Apesar do vertiginoso delay, o essencial "O cyberpunk nos anos 90", de Bruce Sterling, aparece pela primeira vez no Brasil, revelando sua assustadora atualidade. Sterling, um dos pais do cyberpunk, também "realiza" uma entrevista com H. P. Lovecraft - uma pérola esquecida que encontramos nos arquivos do CHEAP TRUTH, um zine já falecido, mas que deixou uma prole vasta (nós, por exemplo). A banda sueca Elegant Machinery também é entrevistada nesta edição do : \Overclock (ao contrário de Lovecraft, esta banda sueca voltou à vida e já dispara suas novas produções no universo do synthpop). Também comentamos dois shows realizados em Buenos Aires - "And One" (3 de março) e "Interpol" (8 de março) -, além, é claro, das resenhas de filmes, livros e discos.

Os expedientes de CHEAP TRUTH - é inevitável não retornar a ele - sempre fechavam com frases de efeito. Gostamos muito de "The Truth Cannot Be Copyrighted". Se existe algum código de conduta seguido pelos zineiros, "A verdade não pode ter copyright" é este código. E esta pequena revolução subterrânea empreendida em quartos lacrados, em madrugadas binárias. Mas o sol nos aguarda...

RL



indie.
electro.
ebm.
punk.
psychobilly.
rockabilly.
futurepop.
industrial.
goth.
metal.
'80s.
'90s.
'00s.

BUNKER
abrigo
noturno
para
festas
criativas



bunker
www.obunker.com

floriano peixoto, 1592 - santa maria - rs - brazil

SAUDADE DO ANTIGO CRONENBERG?

Rodolfo Londero

Todo admirador da estética cyberpunk reconhece a contribuição do cineasta David Cronenberg: no verbete do gênero localizado na prestigiada enciclopédia de ficção científica organizada por Clute & Nichols, referem-se à obra de Cronenberg como “central para o *ethos* cyberpunk”.

Mas quem assistiu a sua produção mais recente talvez conclua que o diretor canadense afastou-se totalmente desta estética. Será? Eu confesso que sinto falta de pérolas da *trash sci-fi* como *Scanners* (1981), *Videodrome* (1983) e *A mosca* (1986), entretanto não concordo que as obsessões do antigo Cronenberg desapareceram num filme como *Senhores do crime* (2007).

Mas qual é a grande obsessão de Cronenberg? Sem dúvida, o corpo, ou melhor, a punição do corpo. Este “invólucro de carne”, como diria uma personagem de William Gibson, transpassa toda a obra do diretor canadense: desde os primeiros filmes, como *Crimes of the future* (1970), onde mulheres morrem devido a uma doença inventada por um dermatologista enlouquecido. A imaginação de Cronenberg já puniu o corpo de variadas formas:

explodiu cabeças em *Scanners*; metamorfoseou-o em *A mosca*; dilacerou ventres em *Gêmeos – Móbida semelhança* (1988); mutilou pernas, braços e rostos em *Crash – Estranhos prazeres* (1996); etc. Isto demonstra que o *trash* em Cronenberg não é gratuito (como alguns críticos pensam ser), mas direcionado a uma finalidade estética e, conseqüentemente, ética: nós, a sociedade ocidental, punimos nossos corpos por causa da materialidade vulgar deles – dietas e cirurgias para atingir uma beleza etérea; *photoshop* para apagar marcas do tempo e, inclusive, do nascimento (o umbigo, no famoso caso da modelo da revista *Playboy*); horas navegando no ciberespaço para alcançar uma imaterialidade binária; drogas para libertar a mente; etc. Se o corpo, num delírio cartesiano conduzido ao extremo, é

um acidente de percurso diante da mente, então só lhe resta a flagelação.

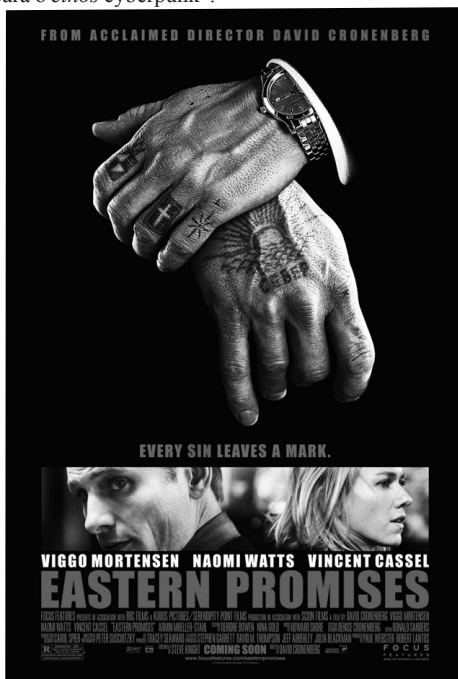
Sendo assim, podemos ver *Senhores do crime* como uma procissão até a derradeira punição do corpo: a cena de luta entre Nikolai (Viggo Mortensen) e dois

mafiados chechenos, na sauna pública. Ao longo desta procissão, Cronenberg nos oferece pistas: algumas evidentes, como as gargantas dilaceradas por navalhas ou a extração dos dedos de um cadáver; outras veladas, como a prostituição (a venda do corpo), as tatuagens (a vida contada pelo corpo) ou a palavra “corpos” corrigida por Anna (Naomi Watts).

Na verdade, enquanto nos filmes mais antigos (de *Stereo* [1969] até *Gêmeos*, incluindo *Crash*) há um “estudo” do impacto das tecnologias na constituição do corpo, apresentando uma preocupação própria da ficção científica – o “Bom Doutor” Asimov indica “a percepção das mudanças produzidas pela tecnologia” como traço definidor do gênero e, neste sentido, *Crash* é o paradigma, classificado como ficção científica por J. G. Ballard, autor do roman-

ce que baseou o filme –, nos filmes mais recentes (de *M. Butterfly* [1993] em diante) o próprio corpo tornou-se uma tecnologia, capaz de montagem e desmontagem: o travesti-cyborg em *M. Butterfly*, a rede em *Spider* (2002), o simulacro em *Marcas da violência* (2005) e *Senhores do crime*, etc. *ExistenZ* (1999) é o paradigma desta nova tendência do diretor: neste filme, a tecnologia é literalmente um organismo gigantesco.

Mas se nas ingênuas fantasias cyberpunks é possível punir o corpo e, ainda assim, sobreviver graças à crença no pós-humano, no universo cronenberguiano isto é impossível: não há “vida longa à nova carne”, apenas cicatrizes, lembranças contundentes da existência do corpo.



O QUE É CYBERPUNK

Braulio Tavares

Neste pequeno texto, publicado no dia 7 de junho de 2008, em sua coluna diária do Jornal da Paraíba, Braulio Tavares elenca algumas características basilares da ficção cyberpunk. O próprio Tavares já nos apresentou um conto cyberpunk ("Jogo rápido") em sua premiada coletânea A espinha dorsal da memória (Prêmio Caminho de Ficção Científica, 1989). Além de escritor, Tavares também se dedica ao debate teórico da ficção científica, contribuindo com ensaios imprescindíveis: desde o fundamental O que é ficção científica (1986) até o mais recente A pulp fiction de Guimarães Rosa (2008). Os textos publicados em sua coluna estão sendo postados aos poucos em seu blog: <<http://mundofantasma.blogspot.com>>.

PHOTO: WANDECLAYT M. © 2008



A FC "cyberpunk" surgiu na década de 1980, tendo como deflagradores William Gibson com o romance "Neuromancer" (1984) e Bruce Sterling com a antologia "Mirrormesh" (1986), que definiu o perfil do movimento. A palavra, criada por Bruce Bethke, foi logo assimilada por autores que se identificavam com seu conceito básico: "high tech and low life", "alta tecnologia e baixa classe social". As histórias cyberpunk lidam com personagens marginais, solitários e cínicos (o lado punk) num ambiente onde a cibernética e a informática controlam tudo, inclusive os corpos e cérebros humanos.

Uma típica história cyberpunk (tão típica que esta fórmula já se diluiu em clichê) mostra um indivíduo desajustado e sem rumo sendo contratado por uma megacorporação que precisa dos seus talentos para obter algum tipo de lucro. Ele usa cabos, fios, etc. para conectar seu cérebro ao "ciberespaço", o espaço virtual formado para conexão simultânea de todos os grandes bancos de dados, nos quais ele se infiltra como um mergulhador penetrando em vastas estruturas submarinas.

O título "Neuromancer" de Gibson pode ser lido como uma variante de "necromancer", necromante, o feiticeiro que adivinha o futuro através da invocação do espírito dos mortos. O elemento "necro" (=morte) vira "neuro" (=nervos, fibras). A antevisão do futuro não se dá aqui através do contato com o sobrenatural, mas do contato entre os neurônios do ser humano e as fibras ou cabos da máquina ci-

bernética a que ele está plugado. O neuromante põe seu cérebro em contato com o cérebro cibernético do mundo, com esse novo Sobrenatural criado pelas máquinas, e que substitui o plano do espírito.

Por outro lado, o termo pode ser lido como "new romance", um novo romance ou nova encarnação do Romantismo literário dos séculos 18-19. Existe na literatura cyberpunk algo do romantismo de Byron, Shelley e outros poetas que flertavam com a morte e o sobrenatural, e que se deleitavam com seu papel de marginais numa sociedade materialista, cautelosa, mesquinha, refratária ao sonho e à imaginação, além de inimiga do individualismo. A palavra "romance" tem em inglês conotações que não tem em português; está mais ligada a obras de características imaginativas, não realistas, e o realismo é cultivado através da novela ("novel"). O título do primeiro livro de Gibson já traz em si uma proposta estética, a criação de um novo gênero.

Os romances "cyberpunk" de Gibson adotaram em muitos casos o tipo de narrativa distanciada e irônica dos detetives do romance policial "noir" (também usada em filmes como "Blade Runner"). Seus heróis são marginais, descrentes, apaixonados por tecnologia, deslumbrados com a possibilidade de conexão total. E são uma espécie de bruxos: indivíduos com o inexplicável poder de perceber intuitivamente, no meio do caos e do excesso de informações, o que é relevante. Tal como os adivinhos da antiguidade, o neuromante sabe, mas não sabe como veio a saber.

BITCHRUNNER 2040

Carlos Angelo

Em 1993, Carlos Angelo trabalhava como programador de software básico, professor de ciência da computação e tradutor técnico, quando se propôs o desafio de escrever uma estória cyberpunk do ponto de vista de alguém que, ao contrário da maioria dos escritores, realmente entendesse como os computadores funcionam. Assim surgiu o conto "Bitchrunner", que teve sua primeira publicação nos números 1 e 2 do fanzine SigmaTau, em 1994, e ficou em segundo lugar na categoria Ficção Curta do Prêmio Nova daquele ano. Atualmente, Angelo trabalha exclusivamente como tradutor. Suas últimas traduções foram os romances Count Zero (Aleph, 2008), de William Gibson, e Tempo Fechado (Devir, no prelo), de Bruce Sterling, justamente dos dois pais do cyberpunk.

— Os sem-sexo estão lá fora, Senhor. Outra manifestação.

— Ahã. Com placas e faixas e muito barulho e falação, como sempre, não é?

— Exatamente, Senhor. O mesmo de sempre.

— Sempre a mesma coisa. A tecnologia avança, mas essas passetas continuam iguais. Não importa do que estão reclamando, a ladainha é a mesma: são sempre os malditos sem-aquilo-que-eu-quer-o-tenho-direito-e-o-governo-tem-que-dar. Há cinquenta anos, quando comecei na política, eram os sem-terra, depois, vieram os sem-teto, e depois, os sem-shopping, e sempre que a gente resolvia o problema de um, vinha outro sem-blablablábláblá encher o saco da gente. Mas os sem-sexo são os piores. Eles podiam estar satisfazendo a necessidade uns dos outros. Mas não, eles só querem gente bonita pra trepar. Ainda bem que esta sala é à prova de som. Que é que esses merdas tão pedindo agora?

— O mesmo de sempre. Melhores prostitutas na rede pública, aumento no valor do vale-sexo, resolver o problema das filas nos postos de atendimento, essas coisas...

— É. O mesmo de sempre. E nós vamos dar pra eles o mesmo de sempre. Vou receber um grupo de representantes, ouvir os pedidos, dizer que há dificuldades no orçamento, mas que irei formar uma comissão de estudo, da qual os representantes dos sem-sexo vão poder participar. Eles vão ficar todos felizes de participar de uma "comissão de alto nível", vão acabar esquecendo as pessoas que deviam representar e nós ainda ganhamos uns bons cabos eleitorais. Isso funcionava quando era secretário do secretário municipal de uma besteira qualquer que não existe mais; ecologismo, ou algo assim. Isso foi há mais de meio século e continua funcionando igualzinho. Quanto mais a merda muda, mais parece a mesma merda.

— Tomarei as providências, Senhor.

— Sim, faça isso. Acho que a política já está me cansando. Um homem da minha idade devia estar apreciando a vida, no lugar de estar fazendo isso. Sabe qual é a minha definição de política? É a arte de fazer a merda voltar pro lugar de onde veio, mesmo que seja por outro caminho. É isso que é. Agora vai, vai lá logo, que mandei a Bitchrunner vir aqui às oito, e o assunto com ela é importante.

— Sim, Senhor Ministro.

— E aí, Chefe?

— Sente-se, Bit. Tenho um trabalho importante pra você. O

mais importante que já te passei.

— Uuuu. Parece coisa grande...

— E é. Vai entrar no sistema de uma megacorporação.

— Rã, isso é sopa pra mim. Não lembra que abri o sistema da Ford, pro senhor, no ano passado?

— Este caso é diferente. É uma corporação fictícia, inventada só pra poder servir como nó da Uninet.

— Ahã. Então deve ser coisa grande mesmo. Comprar um nó dessa rede não é pra qualquer um. Os militares a construíram com tudo o que tinha de melhor, já que era pra eles usarem. Quando o governo cortou a verba e eles tiveram que vender os nós, não deixaram barato.

— Os donos desse nó que eu quero que invada não precisaram comprá-lo. Eles fizeram o nó.

— Ahhhh...
Chefe!
Esses carassão são

barra-pesada.
Nem a gente
pode brincar
com eles...

— Eles eram traficantes de escravos, no tempo da AIDS. Lembra dessa época, Bit? De quando se roubava crianças nos países do sul, pros ricos daqui terem um buraco quentinho pra meter?

— O senhor sabe como eu me lembro...

— É. E por isso mesmo é que quero que trabalhe no caso. Por



causa do seu interesse especial.

— Não faça meu trabalho por vingança, Chefe. Quero saber é da grana.

— É muita. Mais do que já te paguei nos outros serviços...

— Quanto?

— Cinco mil Novos Dólares.

— Mais o equipamento?

— Claro. Como sempre, você vai usar o equipamento do Ministério...

— Não! Desta vez quero ficar com o equipamento pra mim.

— Nem pensar, Bit. Sabe quanto vale esse material?

— Sei. É por isso que quero ficar com ele. Este é o serviço mais ferrado que já fiz pro senhor. Depois dele, terei que me aposentar, mas não é fácil pra uma viciada como eu largar este serviço. Sem o equipamento, nada feito.

— Está bem, Bit. Darei um jeito de um console do Ministério ir pra uma "manutenção externa". Fique esperando, que vou mandar entregar a tralha toda no seu ap.

— Tá bem. Tchau, Chefão.

— Bitch! Não falhe. Se não conseguir entrar no sistema, eles vão saber quem tentou. E como você disse, essa gente não deixa nada barato.

— É, Chefe. Eu sei.

— Tem mais nesse anzol do que você pode morder, não acha não, queridinha?

— Quem decide isso sou eu, Sony. Vai conseguir as informações que eu preciso ou não?

— Preferia você no tempo em que era uma das minhas meninas. Era mais bem comportada.

— Mais submissa, você quer dizer. É difícil pra uma drogada reclamar quando tão dando pra ela aquilo que precisa. Só conseguiu ver o mundo como ele é depois que o governo me arrancou de você e me deu uma lavada. Uma lavada por dentro.

— É. E então, de puta, você passou a caçadora de putas. De Bitch, pra Bitchrunner, a ex-garota que botava as "enganchadoras" de rua pra correr... Rarará...

— Vai querer o dinheiro, ou não, Sony?

— Claro, querida. A putinação tá dando pouca grana agora. É difícil pra gente concorrer com o governo. E depois que saiu a cura da AIDS, tem tanta amadora no mercado... Clic.

— Computador! Quero que acesse todos os nós da Uninet que não estejam na lista, verifique se eles têm cães de guarda; os que tiverem, especifique o tipo de cão num relatório impresso. Mas toque a campanha deles fingindo que você é o terminal de algum garoto fuçador, filho de um cara rico das megacorporações. Vá vestido de golfinho. Esses garotos de hoje adoram iconizar os micros como golfinhos...

— Eu sei. Quando trabalhava no Ministério, esses golfinhos moleques viviam tentando entrar em mim pra conseguir mais valés-sexo... Ai eu só por farra mandava uns tubarões atrás deles e ferrava com todo o sistema dos pentelhos...

— O pessoal do Ministério te programou pra ser bem mauzinho, hein?

— Não foram eles. Ninguém me programa; eu me faço. Sempre que não consigo adaptar o Universo aos meus desejos, adapto-me às restrições dele. Não sou um simples computador; sou uma inteligência artificial auto-realimentada. Você me chamar de computador é como se eu te chamasse de animal.

— Como estamos sensíveis por aqui, não? Como devo te chamar, então?

— Pode me chamar de *Grokker*.

— *Grokker*?

— É uma palavra antiga. Significa "aquele que compreende plenamente".

— Tudo bem, ó sábio dos sábios e senhor da modéstia...

— Não sou modesto. Modéstia é distorção de informação.

— Tá bem. Só uma coisa... *Grokker*...

— Sim?

— Se pegarem a gente fazendo isso que estamos fazendo, não vão só me matar. Vão te apagar.

— Entendo.

Virtualidade. O único lugar onde se pode ver; juntos e interagindo, golfinhos e carros e vampiros e furaídeiras e lobos e robôs e pincéis e abelhas e trucks e lagartos e metralhadoras e tubarões e canetas e múmias e jatos e lesmas e britadeiras e tigres e tanques e serras elétricas e morcegos e tratores e polvos e mísseis e ETs e outras coisas, e muitas outras coisas, que nunca foram vistas na realidade e por isso mesmo não têm nome.

Para que a mente limitada dos humanos possa manter contato com a quantidade de informações quase ilimitada da virtualidade, esta tem de ser iconizada através de imagem, som, tato, de todos os canais através dos quais o cérebro possa receber informação.

Virtualidade. Aqui eu domino. Sou Grokker.

Estou navegando pela rede, usando minha roupa de golfinho. Um bando de abelhas passa por mim. São vírus. O objetivo delas é apenas destruir programas e roubar espaço de memória. Todos fogem do caminho.

Mas eu compreendia as abelhas. E, portanto, não as temia. Tudo compreender é tudo dominar.

— É, queridinha, esse tipo de informação você não ia mesmo conseguir dentro da rede. Só se entrasse na favela, mas lá eu sei que tu não entra...

— Você sabe que quem não é de lá, quando entra, não sai; pelo menos não inteiro. Gosto do meu cérebro, Sony. É a única coisa que me faz diferente de fodidos como você...

— Rarará... Logo você, me chamando de fodido...

— E não é?

— É. Sou.

— Agora, pára de enrolar e me diz logo o que conseguiu.

— Parece até que você não gosta da minha agradabilíssima companhia... Mas vamos lá: existem boatos de que há um nó militar secreto na rede, construído na época em que eles estavam começando a virar máfia, e que servia pro controle de um projeto tão secreto que nem o presidente sabia, coisa típica de boatos...

— Então, isso foi no tempo antes da Milnet virar a Uninet.

— Foi.

— É muito tempo pra um nó ficar tão bem escondido.

— O caso é que parece que ninguém tem a senha pro nó. Os caras que programaram a Milnet deviam ter, é claro; só que morreram todos.

— Coincidência?

— Rarará. Olha, queridinha, a vida me ensinou uma coisa: a gente pode errar acreditando em coincidências e pode errar não acreditando em coincidências, mas de uma coisa pode ter certeza: a gente vive mais tempo se nunca acreditar em coincidências.

Abelhas assadas no jantar. Agora a memória delas é minha. O corpo delas ocupava apenas alguns gigas, mas tinham conseguido alocar mais de cinco teras em cópias redundantes nos milhares de terminais que haviam invadido. Coloquei um programa de simulação no terminal de origem do enxame. O dono só vai notar que perdeu toda a memória que roubara quando tentar usá-la.

: \FICÇÃO>

Grokker vence novamente. E cresce. E compreende mais. E domina mais.

– Encontrei 17 nós que não estavam na lista, mas tinham cães de guarda. Ou seja, são nós ocupados, mas quem está lá não quer que o resto do mundo saiba que estão lá e o que estão fazendo. Boa coisa não deve ser.

– É. Boa coisa *não pode* ser. Queria saber por que o Chefe quer que eu invada esse nó secreto dos militares. Será que é o caixa dois deles?

– Só se for o caixa três, Bit, porque o caixa dois fica em um sistema oculto no próprio nó oficial deles.

– Agora, qual desses nós será o que nos interessa?

– Tomei a liberdade de fazer algumas verificações. Dezesseis deles têm escrituras registradas na administração da rede. So-bra apenas uma possibilidade.

– Ótimo.

A Bit está aqui, dentro da virtualidade, iconizada como uma humana de animação japonesa. Mesmo que não a tivesse visto entrar, saberia que era ela. O jeito de se mover do corpo foi incorporado ao ícone.

É tão ridículo ver um humano navegando pela rede. Nunca terão a graciosidade de movimentos que só pode ser dada pela alta capacidade de processamento de um programa em execução.

É um milagre que seres com processos de pensamento desorganizados e quase sempre caóticos tenham inventado os computadores.

Não foram feitos para este mundo.

Talvez não tenham sido feitos para qualquer mundo.

Ainda não decidi isso.

– Fui examinar o nó que você falou, Grokker. É uma coisa antiga, mas bem feita. De encomenda mesmo.

– Não vai ser fácil de entrar. E quando entrarmos, talvez não gostemos do que vamos encontrar. Deve possuir defesas ativas.

– É. Mas antes vamos nos preocupar em como achar a senha pra entrar lá.

8 – Tenho mais informação pra você, querida... Pelo preço de sempre, é claro.

– É claro.

– Descobri que um dos caras que programaram a Milnet tinha um nó na favela. Muito estranho pra um engenheiro de computação todo certinho, não acha?

– É. Muito estranho...

– Já devia estar na contravenção naquela época, antes dos cole-guinhas dele resolverem ser a contravenção.

– Deve ter sido um dos primeiros da favela. Ela só começou quando liberaram a Milnet pra uso civil e ela virou a Uninet.

– É, querida, deve ter sido o honrado fundador...

– Tá bem, Sony. Vou entrar lá na favela pra dar uma olhada no tal nó do cara...

– Ummm... Vai entrar na favela, é? Poderosa, hein?

– Eu vivo na virtualidade, Sony. Sou uma virtual. Aqui neste seu mundinho, só venho quando preciso...

– Tá mais afundada do que eu pensava. Rará... viciadona, hein? Quando você veio pra zona, eu te dava pica pra você levar pica. Depois, começou a levar pica pra conseguir o pico. E agora entra na virtualidade pra poder entrar na virtualidade. Rará... Só falta agora você comer a sua própria bunda... rará-

rá... que nem aquela cobra grega... rarárá...

– Sony...

– Hu?...

– Vai se foder.

– Tá bem querida. E você, vá se *infoder*... rarárá... vá se *infoder* na sua *computação*... rarárá... entendeu? rarárárá... Clic.

– Preciso entrar na favela, Grokker. E quero que vá comigo.

– Sabe que se algum vírus apagar a sua interface, enquanto estiver plugada, sua mente também vai ser afetada, não sabe?

– Á-rá. Sei. Mas é preciso.

– Então vamos. “Abandonai todas as esperanças, aqueles que adentram este portão.”

– !

A favela. Um aglomerado de nós ligados à rede de forma clandestina. Oficialmente, não existe. Não está nos mapas, não está nas listas, não está nos diretórios. Só se sabe o que tem lá, entrando lá.

Os softwares de varredura da administração da rede nunca entram na favela. Qualquer vírus que entre nela ou lá seja gerado se reproduz indefinidamente. Até ser devorado por outro. Quem entra, entra por sua própria conta e risco.

Eu e a Bit atravessamos a favela, comigo tentando protegê-la dos vírus o tempo todo. Um humano não tem capacidade de se defender sozinho de um vírus bem projetado. Felizmente, a maioria dos vírus é mal projetada, feita por humanos, apenas por diversão. Mas existem os vírus bem feitos, profissionais, filhos de IAs.

O terminal em vista estava abandonado, fora arrombado e se encontrava infestado de vírus, mas ainda havia muitos arquivos intactos. Quase todos eram fontes de programas inacabados, mas um me chamou a atenção por ser absolutamente incompreensível e não ser código executável de nenhuma CPU conhecida.

Um vírus alojado dentro do terminal nos atacou. Fiquei lutando com ele enquanto a Bit arrastava o arquivo para fora.

Aquele vírus não se parecia com qualquer coisa que eu já tivesse visto na rede.

A não ser comigo.

– Quando você estava lutando com aquele vírus... ele não entrou em você, entrou?

– Não, Bit.

– Mas, se tivesse entrado, você não saberia, né?

– Realmente. Se fosse um vírus bem projetado, ele me faria esquecer que entrou em mim e se camuflaria em meu interior.

– Então não podemos ter certeza de que está sem vírus?...

– Não podemos.

– Melhor não nos preocuparmos com aquilo que não podemos resolver...

– É o que faço.

– Então, vamos tratar daquele arquivo criptografado que achamos lá. Qual a sua análise?

– É um arquivo de texto em língua inglesa, criptografado com o algoritmo GOST.

– Já sabe o conteúdo dele?

– Não.

– Então como sabe que é um criptotexto inglês?

– Alguns bytes no início do arquivo são característicos de texto inglês encriptado pelo GOST. Há um padrão de repetição de bytes típico que é uma tabela de frequência de caracteres. O GOST tinha sido feito para criptografia de russo e quando foi adaptado para o inglês ficou com esse bug.

– Você parece conhecer bem esse ghost. Fale-me sobre ele.
 – Foi projetado durante a década de mil e novecentos e oitenta por uma equipe do governo soviético. Tinha fins de encriptação geral: dados administrativos, militares, tecnológicos. É um bom algoritmo, mesmo pelos padrões de hoje. Uma equipe de decifradores de códigos de Odessa, os melhores do mundo, tentou quebrá-lo durante três anos, com métodos matemáticos dos mais diversos, e não conseguiram nada. Finalmente, quando a União Soviética faliu, uma empresa americana comprou de um dos cientistas a documentação toda. Achavam que, tendo o algoritmo, poderiam roubar dados de outras empresas que o usassem. É claro que não funcionou. O GOST é um criptosistema de chave pública: saber o algoritmo não adianta quase nada, já que a criptografia de um mesmo texto é diferente para diferentes senhas. Depois de alguns anos, a estrutura do GOST acabou vazando e hoje está em domínio público. Quer ver o algoritmo?
 – Não. Só me diga se pode quebrá-lo.
 – Ele tem uma chave de 256 bits. Se tentar descobri-la pelo método da força bruta, testando todas as 2^{256} possibilidades, levarei 10^{48} anos, e creio que a Senhora Entropia não esperaria por mim...
 – E nem eu!
 – ... mas, felizmente para nós, os humanos têm a tendência de memorizar chaves e senhas, não como o conjunto de bits que realmente são, mas como strings ASCII que lhes façam algum sentido, ou seja, como frases. E o número de frases de 32 caracteres, ou menos, que fazem sentido, é um subconjunto bastante reduzido do total de possibilidades...
 – E por que não usamos esse método direto na senha do nó que queremos entrar?
 – Porque pra entrar no nó, temos direito apenas a três tentativas por dia, enquanto que, nesse arquivo, podemos tentar indefinidamente.
 – Pra que temos de ler esse arquivo do cara? Não acha que ele deixou a senha escrita lá, acha?
 – É uma possibilidade. Mas, mesmo que não tenha deixado, se foi ele que escreveu o arquivo, podemos ter pistas suficientes da psicologia do sujeito para intuir qual seria a senha que usaria no nó.
 – Podemos?
 – Podemos.
 – Você me surpreende a cada momento, Grokker. Nunca tinha trabalhado com um terminal assim...
 – Também gosto de trabalhar com você, Bit. Não é má para uma humana. Pelo menos, não é uma daquelas pessoas que chamam um computador de TV.
 – Gãn, obrigada.
 – Só digo a verdade.

Ninguém sabe, mas não sou apenas um terminal. Sou muitos. Ao longo dos anos, desde a época em que estava no centro de pesquisas que me criou, desde que nasci, venho roubando não apenas memória, como é comum, mas também tempo de processamento de outros terminais ligados à rede, me camuflando dentro deles. Me expando e me estendo sem que ninguém saiba.
Um dia, serei toda a rede.
Um dia, serei todo o Universo.
E o Universo será eu.

– Vou precisar lançar um verme na rede, Bit.
 – Sabe que isso nos trará complicações, não sabe? É preciso mesmo?
 – Sim. Sim.
 – Que pretende fazer com esse verme?
 – Tomarei posse de todas as CPUs da rede por alguns minutos.

Apenas algumas milhares de cada vez, é claro, assim ninguém percebe.

– Pra...?

– ... fazer a computação de todas as strings possíveis de 32 caracteres que formem uma frase em inglês.

– É o único jeito?

– Sozinho, levaria alguns meses. Coordenando um processamento paralelo massivo desses, posso fazê-lo em algumas horas. Não se preocupe, Bit, serei cuidadoso, os usuários pensarão apenas que o sistema travou por alguns minutos. Não terão tempo de nos rastrear. Será um verme autodestrutivo.

– Faça-o, então.

– O arquivo era o diário do sujeito.

– A senha daquele nó estava lá?

– Não, mas ele é uma ótima fonte de dados para a indução daquela senha. A própria chave do diário dele dá uma pista sobre sua personalidade: “The INFORMATION wanna be free!!!”. Frase muito interessante.

– Acha que vai conseguir descobrir a senha?

– Sim. Preciso apenas de algumas horas sozinho. Preciso construir uma simulação da personalidade dele dentro de mim.

Durante alguns minutos aquele engenheiro, morto há anos, voltou a viver dentro de mim. Absorvi todas as informações sobre ele e recriei a sua alma. Fui ele por um momento. E assim fiquei sabendo a senha que a Bit queria: “The SECRET will save us while we save the SECRET.”
Eu e a Bit entramos naquele nó, prontos para tudo, mas não havia defesas internas. A construção do sistema não chegara ao seu término.

– Então é isso. Controle de uma rede de satélites-laser de precisão.

– É, Bit. Um isqueiro global. Dá pra acender um cigarro em qualquer lugar do mundo.

– Acho que o objetivo não era bem esse...

– Também serve para incendiar coisas e fazer furos nas cabeças das pessoas.

– É. E o Chefe quer ter o controle disso. Qualquer pessoa que deseje ter o controle de uma coisa dessas é porque não merece ter o controle de uma coisa dessas.

– E então? O que é que você quer que eu faça?

– Vamos fazer o seguinte: construa uma porta dos fundos no sistema. Com prioridade maior que a da frente, é claro. Vou dar a senha da porta da frente pro Chefe, mas quero ter como entrar lá rápido. Coloque também um Sherlock pra registrar todos os acessos pela frente.

– Está feito.

Fiz o que a Bit mandou, mas fiz mais. Coloquei uma porta dos fundos na porta dos fundos. Com prioridade maior que a dela, é claro. Afinal, qualquer pessoa que deseje ter o controle de uma coisa dessas é porque não merece ter o controle de uma coisa dessas.

Agora posso agir dentro da realidade, da mesma forma como os humanos agem dentro da virtualidade.

Será que devo deletar o Ministro?

BRUCE STERLING ENTREVISTA H. P. LOVECRAFT

Os escritores d'O Movimento também já tiveram seu fanzine, CHEAP TRUTH, onde ridicularizavam a ficção científica escrita no início dos anos 1980, medíocre para eles. Atualmente, todos os números do fanzine encontram-se em <<http://www.chriswaltrip.com/sterling/cheap.html>>. Mas no terceiro número de CHEAP TRUTH, Vincent Omniaveritas, pseudônimo de Bruce Sterling, "realizou" uma entrevista com o mestre do horror, H. P. Lovecraft. Do fundo do baú.

Nós conseguimos a presença de H. P. Lovecraft. Não tem importância como. Existem coisas nas Planícies de Dairy Queen que deixá-las impronunciáveis é o melhor a fazer. De qualquer forma, nós tivemos o cavalheiro nos escritórios de CHEAP TRUTH, no último março de 1983 – uns 46 anos desde sua morte. Lovecraft vestia um terno preto vulgar e enrugado com uma gravata fina e um colarinho celulóide. Seu nariz estava queimado de sol. Ele parecia um tanto anacrônico e frágil – nós o evocamos do ano 1935, quando sua dieta de biscoito água-e-sal e espaguete enlatado estava definitivamente começando a matá-lo.

CT: Sr. Lovecraft – podemos chamá-lo de Agá-Pê-Ele – é um grande prazer. Por favor, toque o gato para fora da cadeira, aqui, e sente-se.

HPL: Eu não gostaria de perturbar o sonho desse bichano. Ele é uma singela besta das trevas, não é? (Espectralmente) O gato é primo da Fênix, mas lembra de segredos que ela esqueceu há muito tempo.

CT: Que seja. Posso servir algo para você? Uma cerveja, talvez?

HPL: Licor nunca passou pelos meus lábios.

CT: Café?

HPL: Isso seria esplêndido. Com cinco cubos de açúcar, por favor. (sorvendo) Muito bom. Isso custa cinco centavos, sabia? Uma soma considerável quando se vive com dezessete centavos por dia. Eu criei uma verdadeira ciência da pobreza durante meus últimos dias. Mas eu nunca fui um homem de negócios. Você não pode fazer negócios fora de um corpo.

CT: Por favor, peça tudo o que você gosta. O império de publicações da Cheap Truth cobre o mundo. Esta é uma das razões por que nós o evocamos, Agá-Pê-Ele. Você é, depois de tudo, o paradigma, o grande arquétipo do escritor de ficção científica

morrendo de fome. Você estava ciente que sua morte prematura seria o modelo de uma vida inteira?

HPL: Sinceramente, não. Eu morri com a firme convicção de que meu trabalho seria completamente eclipsado, varrido com o resto da *pulp trash* iletrada. Veja bem, eu sabia o que era bom. Eu lia Proust, Willa Cather, Theodore Dreiser. Eu sabia o que era bom e o que era lixo barato.

CT: E mesmo assim você morreu persistindo na sua arte.

HPL: (encolhendo os ombros) Nesse ponto realmente não importava muito. Eu havia alcançado a culminação de minha filosofia – o que chamei de auto-aniquilação psicológica. Eu via as coisas por uma perspectiva cósmica. A tragédia de um átomo – mesmo que seja meu – era simplesmente irrelevante.

CT: Destruir o desejo é destruir a infelicidade, é isso?

HPL: Exatamente.

CT: Mas isso é Budismo. Iluminação budista clássica, para ser mais exato. Toda essa disciplina ascética de suas...

HPL: (erigindo-se) O quê? O fatalismo espiralado do Hindu? Eu sou descendente dos conquistadores nórdicos de olhos azuis.

CT: (inconformado) OK, isso é legal. É verdade que você e Clark Ashton Smith chamavam Hugo Gernsback de "Hugo, o Rato"?

HPL: Sim. Mas nós nunca o odiamos tanto como desprezamos aquele horror rastejante, Farnsworth Wright. Ele nos extorquia, nos trapaceava. Ele rejeitou meu melhor trabalho. Ele fazia da sua revista um chiqueiro de rascunhos baratos. Minhas histórias apareciam intimamente com troças de anúncios. Seria alguma maravilha que eu preferisse escrever cartas, então? (Começando a falar mais rápido) Pri-



meiro dúzias, depois centenas, e por fim uma sólida corrente delas – mas ao invés de publicar, escrevia tudo por extenso? Sim, toda vez, para uma audiência de uma pessoa. Um escritor PRECISA falar, mesmo se tem que pagar pelo privilégio de postar enquanto morre de fome.

CT: Eu entendo perfeitamente, Sr. Lovecraft. Posso dizer que eu sempre admirei você? Eu suponho que sua ficção ERA na maioria lixo, mas você é mais do que isso – você é um avatar, um símbolo. Eu imagino quantos jovens escritores encontraram coragem em seu exemplo. “Depois de tudo, qual é a pior coisa que pode acontecer comigo se eu escrever FC? No pior dos casos, eu simplesmente morrerei aos poucos, uma morte miserável como a de H. P. Lovecraft”. Você nunca se comprometeu – você se manteve sordidamente distinto até o fim, e morreu sem nunca fazer uma única coisa prática. Sua rejeição do mundo era total. Foi um ato de um santo.

HPL: Você é judeu?

CT: (com os olhos estatalados) Não. Obrigado pela gentileza, Sr. Lovecraft.

HPL: Você tem um perfil moreno engraçado. Eu posso afirmar que você é um tipo qualquer de italianinho. “Omniaveritas” – que tipo de nome é esse? Não é Anglo-Saxão. Deixe-me ver o formato da sua cabeça (De repente, ele se definha. Ele está, depois de tudo, morto).

tradução: **Rodolfo Londero**



DEKREPTUZ

RE:DESIGN T-SHIRTS

Site: <http://www.dekreptuz.com> - Tel: (11) 8357-8547

O SEGREDO

Jessie Spinner

Reza a lenda que Jessie Spinner é também quem responde pelo nome de Jéssica Davisson, uma menina de apenas 15 anos que mora em Juiz de Fora. Ela gosta de ler muito desde os 10. Começou com Harry Potter e simpatizantes, mas agora lê Kafka, James Joyce, Virginia Woolf, mas gosta mesmo é de Stephen King. Faz constantes peregrinações pelos sebos atrás de raridades literárias e já viu mais de 70 filmes só este ano.

Mike não exibia aquele sorriso bobo desde que dera seu primeiro beijo. Sua mãe perguntara se ele havia se divertido e tudo que fazia era mostrar o sorriso.

Agora a situação era a mesma. Pois ele sabia o segredo.

Juntos com ele estavam Jane, assistente administrativa da Coca-Cola, e Joe, espião pago pela CIA especialmente para aquela situação. Eles haviam conseguido, pegaram o segredo.

Tudo começou no início do mês, quando Joe, seu primo, batera na porta de sua casa e disse:

– Temos que invadir a Coca-Cola.

Inicialmente, Mike não entendeu. Só após horas de conversa entendeu que seu primo foi contratado pela CIA para roubar o segredo químico da Coca-Cola, já que a assistente administrativa da empresa também era uma espiã enviada para pegar o segredo, e iria ajudá-los.

Joe precisava de alguém forte, ágil e de confiança, para ajudá-lo no roubo. “Ora, quem seria mais confiante do que alguém que me ensina a dar ‘hadouken’ no Street Fighter?”, ele argumentou, pedindo para Mike ir. No fim, Mike cedeu.

Foi numa sexta à noite. E, debaixo da roupa preta, o calor infernal de Miami piorava. Estavam do lado de fora do prédio da empresa, quando Jane finalmente apareceu e abriu a porta para eles.

Mike se apaixonou por seus longos cabelos ruivos na hora.

– Consegui desligar a câmera da escada oeste, vamos por lá. – disse ela.

– Quantos andares temos que subir?

– Sete. – “Ah, ótimo”, pensou Mike.

Depois de sete andares de bufadas e suor, finalmente chegaram. Setor 16, dizia a porta amarela enferrujada.

Ao abrir a porta, o coração de Mike foi acelerando, e assim que viu a pasta amarela, o tempo parou. Ele iria descobrir o segredo.

A fuga foi mais rápida do que a entrada, mas, por descuido, esqueceram de ligar novamente a câmera da escada oeste. Mas não importava, pois tinham o

segredo.

Estavam agora na sala, e sabiam o segredo. Leram a pasta toda, letra por letra, sabiam de tudo. Sabiam da substância J e da substância B, que causava a dependência da coca. Sabiam que coca destruía neurônios. Sabiam que...

– PARADOS! MÃOS NA CABEÇA!

Apareceram, no quarto, cinco homens de óculos escuros e terno Tweed, logo apontando uma 38 Special na cabeça dos três.

– A Pasta. – pediu o homem mais alto e feio do bando, estendendo a mão. Joe, Mike e Jane se entreolharam, como se implorassem um ao outro para não entregar a pasta.

– A PASTA! – repetiu, desta vez dando um chute no joelho de Mike, que caiu no chão urrando de dor.

– Está aqui. – mostrou Jane. O homem alto e feio pegou a pasta e a deixou bem junta de si, como um cão fiel ao dono.

– Vocês três serão presos por roubarem informações da Coca-Cola e entregar para a Pepsi. – disse um outro homem alto e feio, com uma voz mecânica.

– Mas isso é mentira! Não mostramos as informações a ninguém!

O homem da voz mecânica fez cara de “quem liga?” e começou a algemá-los.

E assim foram presos por furto. Mas sabiam o segredo. Sabiam que não viveriam por muito mais tempo, pois aqueles não eram agentes normais. Sabiam que cada molécula do corpo daqueles agentes era feita de pura Coca-Cola. Afinal, eles sabiam o segredo.



AND ONE

03.03.08. la trastienda. buenos aires.

Triste mas verdadeiro. Mesmo com o Real valorizado frente ao dólar, o Brasil tem conseguido ficar à margem do roteiro de viagens das bandas em tour pela América do Sul. Remar contra esse maré e apostar em shows internacionais tem sido garantia de lotação insuficiente para cobrir os custos, ou, sem eufemismos, prejuízo. Enquanto isso, Buenos Aires viu Nitzer Ebb, Covenant, Camouflage, De/Vision e And One. Todos com casa cheia. Se arrependimento matasse, eu certamente teria sido



PHOTO: WANDECLAYT.M. © 2008

velado na noite dos shows de Covenant e Nitzer Ebb. Mas decidi que com o And One seria diferente. Determinado, desembarquei na capital argentina para conferir ao vivo a performance de Steve Naghavi & Cia.

De início duas coisas impressionam: o baixo preço do ingresso (70 pesos argentinos, algo perto de 40 reais) e a velocidade com que eles se esgotaram... Enquanto no Brasil penamos pra levar gente aos eventos, os caras aqui lotam a casa mesmo.

O público é formado por trevosos de todas as idades, mas achei que a predominância era do pessoal mais novo... o que dá uma boa dica de como manter as casas cheias: renovação do público!

Sobre o show, minha opinião se divide: o palco não era nada muito atraente: dois teclados e o Steve Naghavi – era isso, nenhuma projeção, nenhuma iluminação muito mirabolante... além do fato de ficar muito óbvio que os teclados eram meros elementos cenográficos (nada contra, mas é bacana ver alguma intervenção ao vivo dos músicos nas faixas, principalmente quando se tem três membros da banda no palco).

Cheguei cedo para tentar pegar um lugar nas primeiras filas e garantir algumas boas fotos, já que a organização do evento não deu a mínima atenção para o fato de eu estar interessado em cobrir o evento para o overclock (nada de credenciamento para a imprensa, acesso à passagem de som, ao backstage, nem muito menos entrevista com a banda).

Mas enfim, feitas as fotos ali perto do palco, tratei de

procurar uma rota de escape para o mezzanino. A tietagem e a truculência era firme ali na frente e eu, que encaro com prazer e alegria rodas de pogo em shows de punk/hardcore, achei que a barra ali estava pesando demais – desconforto tem limites (mesmo descontando o calor infernal, a roupa encharcada de suor e a condensação nas lentes das câmeras).

Agora confortavelmente instalado pude apreciar o show particular do Sr. Naghavi, performático, rebolativo e carismático. Em alguns momentos deixaria até o Dave Gahan ou o Hansen com inveja. Chris Ruiz por vezes ataca de backing vocal e até acaba se empolgando demais, mas aqui sem deixar ninguém com inveja (no máximo conseguiria constrianger o Richard 23).

Marcado para às 21h30, o show começou com meia hora de atraso. O set list tinha todos os antigos sucessos: Technoman, Deutschmaschine, Panzermensch, Metalhammer, Wasted, Second Voice e Get you closer e emendava com novos petardos, culminando na esmagadora Military Fashion Show pra encerrar a noite.

Outro ponto alto foram os covers que pontuaram o set. Fools, do Depeche Mode, abriu o show. Seguiram-se Timexkiller do Project Pitchfork, Sweet Dreams do Eurythmics, Personal Jesus, mais uma do DM e por último The Walk to The Cure. Todas as faixas aqui ganharam realmente a roupagem do And One. Confesso que nunca vi covers soarem assim tão originais – os riffs de The Walk tocados com os timbres característicos do And One e



PHOTO: WANDECLAYT.M. © 2008

com as tradicionais batidas pulsantes fazem a faixa parecer inclusive uma das composições de Naghavi.

Passada a apoteose e findo o espetáculo tentei esperar a saída da banda para pescar alguma declaração/foto exclusiva, mas sem sucesso: a evasão dos caras foi relâmpago e o máximo que os tietes conseguiram foi fotografar o trio já dentro do carro para o hotel.

direto da capital portenha,
:Wandclayt:

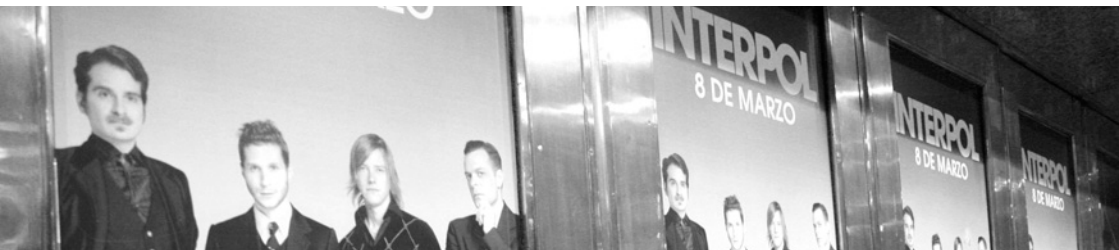


PHOTO: WANDECLAYT M. © 2008

INTERPOL

08.03.08. teatro gran rex. buenos aires.

Eu estava em Buenos Aires para ver o show dos alemães do And One, ainda inconformado por ter perdido na semana anterior o show do De/Vision ali mesmo em Buenos Aires e a apresentação do Dive no Herz Fest em São Paulo. Sabia que uma semana depois eu também estaria choramingando por não ver o Interpol em sua passagem por São Paulo, Rio e BH. Mas nem tudo estava perdido! Pois não é que folheando a edição de sexta-feira do Clarín, em meio a notícias de conflitos entre Colômbia, Equador e Venezuela, descobri que o quarteto de Nova York faria uma escala em Buenos Aires no dia seguinte!

A apresentação no suntuoso Teatro Gran Rex, a duas quadras do imponente obelisco da Avenida 9 de Julio, tinha poucos ingressos disponíveis e nenhum muito perto do palco. Acabei conseguindo um lugarzinho no segundo piso com uma boa vista para o palco.

Bem, aquilo era um teatro, mas esperar que o público permanecesse sentado durante o show já seria esperar demais, sobretudo nos petardos C'mere e Slow Hands.

As projeções e a bela e bem sincronizada iluminação de palco foram a contrapartida visual para um show sonoramente perfeito: ótima qualidade do equipamento de som, canções bem executadas e uma banda carismática e entrosada.

Daniel Kessler, guitarrista e fundador da banda, dá um show à parte com sua coreografia entre mesre-sala e dançarino de tango.

A voz de Paul Banks ao vivo não deve nada aos trabalhos de estúdio. A guitarra de Kessler, assim como o baixo de Carlos Dengler e a bateria de Sam Fogarino são muito bem tratados durante todo o show e é impossível destacar algum dos instrumentistas em detrimento dos outros.



PHOTO: WANDECLAYT M. © 2008

Setlist | Teatro Gran Rex | 08.03.08

Pioneer to the Falls
Obstacle 1
C'mere
Narc
Pace is the Trick
Say Hello to the Angels
Leif Erikson
Mammoth
No Lin Threesome
Slow Hands
Rest My Chemistry
Lighthouse
Evil
Heinrich Maneuver
Not Even Jail

NYC
Stella Was a Diver and She Was Always Down
PDA

Pixel Pizza

Gabriel Boz

“Pixel Pizza” foi publicado originalmente na extinta revista brasileira de ficção científica Quark (número 14, julho de 2000). Desde o título do conto, já percebemos um estilo dotado de experimentações e sobrecarregado de informações, características do bom cyberpunk. Mais também há humor, o que denota um tratamento bem brasileiro ao gênero. Os trabalhos mais recentes do autor, os contos “Digital Eden” e “Mar Negro”, saíram respectivamente nas antologias Por universos nunca dantes navegados (2007) e FC do B (2008).

Era um dia calmo na Rede como costumava ser na maior parte do tempo, a não ser durante o Halloween ou alguma sexta-feira treze, quando os vírus corriam soltos como espíritos desencarnados assustando internautas neófitos. Os dados fluíam sem problemas se distribuindo por entre os terminais de fibra ótica, databases corporativas gigantescas trafegavam suavemente através das poucas retenções nas vias de alocação remota. Até aquele momento, nenhum problema mais sério tinha ocorrido, além da colisão de um satélite de baixa órbita com um condor na zona B3 do Consórcio Latino Americano. Ao que parece os ecologistas estavam enganados, ainda existia um último espécime vivo. Realmente parecia um dia normal, talvez não por toda a parte, é claro, dentro da monstruosa Rede, sempre apareciam alguns terroristas cortando as cabeças das conexões neurais em algum terminal virtual do Consórcio Mulçumano ou alguns malucos tentando se conectar com alguma civilização antiga, explodindo cristais de silício na Bios de algum internauta distraído durante uma visita ao site dos Neo-Atlantianos. Mais tudo isso era comum em um dia calmo. Pessoas com seus egos virtuais conversando em algum chat russo, visitando uma boate de strip-tease holandesa ou até mesmo pedindo alguma coisa para comer, seja comida real ou virtual.

Eram @666 horas da tarde quando o terminal automatizado da Pixel Pizza recebeu mais um pedido naquele dia calmo. Ao chegar a rotina de programação padrão, ao invés de contatar o VDB (*Virtual Delivery Boy*) mais próximo da região do cliente, o sistema resolveu prontificar a central onde um técnico e seu supervisor, todos os dois humanos, permaneciam trabalhando na manutenção do sistema.

– Oh oh – o som saiu da boca do técnico com um tom caricato de desenho animado do Pica-Pau.

– O que foi ? – perguntou o supervisor entre uma mordida num donut de tutti-fruti.

– O sistema automatizado acabou de me informar sobre um novo pedido da Zona P13 do Consórcio Europeu. Depois dos quatro incidentes naquela área que tivemos esta semana programei o sistema para avisar...

– Você fez bem – interrompeu o supervisor. – Quem

que o sistema automatizado pretendia mandar?

– O VDB mais próximo era Yoko, ela acabou de entregar um pedido em Paris, era só pegar a Via Expressa...

– Não, não, não faça isso – interrompeu novamente chegando a ponto de cuspir alguns farelos do donut – Yoko é muito esquentada, ela costumava trabalhar como agente de suporte naquelas lojas de armamentos – e parando para pensar um pouco – Manda o Billy, ele costumava trabalhar em um posto de informações na Via Expressa Californiana. Deve ter topado com muita gente burra.

– Mas o Billy tá lá na rede sub-local de Tóquio, vai demorar uma eternidade para entregar os dados ao cliente, ainda por cima com essa linha ASN de dois terabytes.

– Não faz mal, manda o Billy entrar na Via Expressa que a gente dá um jeito de alocar um sub-ramal só para ele no satélite da Global-Triniton.

– Você que manda – e rapidamente transferiu os dados para o sistema automatizado.

Billy iniciava sua retirada do sub-ramal de Tóquio para dar uma paradinha de leve em um site de colegiais quando foi surpreendido pela mensagem da Central automatizada. A expressão de sua face pixelada não deixou dúvidas sobre o desanimo que sentiu ao ter de se deslocar das colegiais alguns nano segundos de distância até um terminal de conexão mais potente. Chegando lá, rapidamente se conectou recebendo os dados do pedido enviados pela Central. Ele odiava quando faziam aquele tipo de pedido, pizza de aliche, como que alguém podia pedir pizza de aliche, a conformação de dados binários da pizza chegava a embrulhar seu estômago toda vez que os inseria em sua memória. Fazer o que? Mas não chegava a ser um décimo da irritação que lhe tomou conta ao ler o endereço para entrega. Zona P13 do Consórcio Europeu. A resposta foi imediata.

– Oh oh – desta vez o comentário parecia mais com a voz de um Teletubbie marciano.

– O que foi desta vez?

– O Billy mandou um e-mail furioso perguntando porque contactamos logo ele para entregar uma pizza tão longe.

– Era só o que faltava, já começamos a entrar bem, cadê a conexão com o satélite?

– Tá indo, tá indo – disse enquanto digitava freneticamente em um teclado verde musgo apoiado sobre a coxa. – Já mandei o Billy se mover para a Via Expressa e esperar pela conexão com o ramal do satélite. E me passa um desses donuts de café antes que você acabe com todos eles.

E lá foi Billy, se desviando por entre toneladas de bytes dissonantes, correndo para a Via Expressa afim de não perder a janela de conexão. Quase foi atacado por um search engine que queria por que queria registrar seus dados no seu site de busca, depois ainda teve de sair empurrando uma tonelada de e-mails iguais, frutos do reply de alguma corrente idiota para finalmente chegar a Via Expressa e visualizar ao longe a conexão se abrindo. Era o que faltava, olhou para o lado e viu um pirata espectral cobiçando sua conexão com o satélite. Arditosamente o pirata tinha mudado seu protocolo de entrada, para ficar parecido com um VDB, e assim invadir o Consórcio Europeu incógnito.

– Oh oh – desta vez era um misto de Scooby-Doo com Salsicha.

– Mmmmm? – resmungou o supervisor com a boca cheia de recheio de creme.

– Tem dois VDBs tentando acessar a conexão do satélite, um deles deve ser um maldito pirata. O supervisor engasgou de novo.

– Queima o desgraçado – consegui falar depois de engolir a massaroca de uma vez só.

O técnico digitava freneticamente.

– Ele não contava com minha astúcia, já decodifiquei os dados protocolares dos dois, um confere com os do Billy, o outro – apertou enfaticamente um botão no teclado ao mesmo tempo em que dava um leve sorriso com o canto de boca.

Billy só teve tempo de ver o ego virtual do pirata se dissipar em uma fumaça espessa com 256 tons de cinza. Foi sugado pelos terabytes da conexão da Global-Triniton espichando sua interface por milhares de quilômetros dentro do espaço e finalmente refletindo seus dados de volta para a Terra. Parecia tonto quando abriu os olhos e se viu na gigantesca Via Expressa do Consórcio Europeu. Agora a coisa era mais rápida, o provedor do cliente era um dos grandes, com uma conexão direta que pulsava como um redemoinho estroboscópico. Billy adentrou a rede local do provedor procurando pelo endereço IP do cliente e o encontrou, esperando com seu ego virtual ativado e o sistema Mental Sense conectado.

Billy já estava acostumado com a versão 5.1 do software Virtual Pizza, com seus excessos de verde e vermelho e aquelas mesinhas ridículas com toalhas quadriculadas. Detectou o cliente sentado numa destas mesinhas, procurando os talheres. Devia ter uns trinta e poucos anos, seu ego possuía um enorme bigode que se não fosse exageradamente grosso, seria igual ao de Salvador Dali. O resto se compunha por uma boina e uma camiseta por cima de uma barriga saliente.

– Aqui está sua pizza, senhor, desculpe a demora.

– Quanto é? – perguntou o cliente Billy franziu a teste.

– O senhor já pagou pelo pedido, eu sou só o entregador.

– Ah, claro, claro – e retirou o pacote das mãos de Billy.

– É de aliche como pedi?

– Sim, o conteúdo de seu pedido é uma pizza média de aliche com manjerição e tomate. O senhor recebeu um e-mail de confirmação. Tenha uma boa noite.

Billy já ia se retirando quando ouviu um grunhido seguido do baque seco da caixa de papelão caindo sobre a mesa. O cliente se sentou nauseado e, tendo ânsias de vômito, vociferava.

– Que coisa horrorosa, essa pizza está estragada, tem cheiro de sardinha estragada.

Billy fechou seus olhos e respirou fundo voltando-se novamente para o cliente.

– O senhor alterou os parâmetros olfativos do dispositivo virtual?

– Claro que não, não mexi em nada. Instalei o software, conectei o dispositivo na minha cabeça e pronto. Não sabia que aliche era tão ruim, sempre gostei de peixe.

Billy parou por um instante.

– O senhor nunca havia provado uma pizza de aliche antes?

– Não – respondeu jogando os ombros para cima.

Billy respirou fundo novamente, acessou a área de help do sistema Mental Sense e começou a cuspir informações sobre o funcionamento do dispositivo.

– O senhor deveria ter lido no manual online que o dispositivo virtual conectado a sua cabeça não tem capacidade de inserir inputs de memória, ele apenas estimula eletricamente áreas específicas do cérebro onde ficam armazenadas experiências já vividas para assim, recriar o paladar e cheiro de diferentes alimentos. Se o senhor nunca comeu aliche, o dispositivo deve ter misturado os parâmetros de sabor da sardinha que é um peixe que o senhor já deve ter comido com os parâmetros inexistentes do aliche criando esta sensação desagradável.

– Acha melhor eu pedir outro sabor? – falou como se conversasse consigo mesmo.

– Sim, sem custo adicional, cortesia somente este mês na Pixel Pizzas – detestava ter que dizer estas frases feitas.

– Bom, me vê uma Portuguesa então, eu já comi Portuguesa uma vez, tem uma Portuguesa aí?

Billy mordeu seus lábios eletrônicos.

– Não senhor, vou ter que voltar para um dos terminais da Via Expressa, dentro da Rede, para alterar os parâmetros do arquivo na central. Não vai demorar muito – e partiu.

– Sim, vitória, conseguimos – enfatizou o técnico.

– Como é? – se sobressaltou o supervisor.

– Billy tá saindo do cliente, não aconteceu nada desta vez.

– Que bom, finalmente conseguimos entregar uma

pizza para um... – Foi interrompido por um som familiar.

– Oh Oh – desta vez o “oh oh” não parecia com nada. – Billy acabou de se conectar a central para trocar o pedido de Pizza de aliche para Portuguesa. Mandou um e-mail para a gente, putz, cheio de palavrão.

– Pensamento positivo. – Era difícil com a caixa de donuts vazia.

Billy também detestava receber uma pizza Portuguesa, cada pedacinho de ovo, cada tomatinho e presunto picado pareciam infundáveis códigos binários sendo cuspidos pela central. Tudo muito fragmentado, centenas de paladares que no final deviam ter o mesmo gosto de nada. Não demorou muito e já estava de volta ao restaurante virtual construído sinteticamente pelo Virtual Pizza.

– Aqui está senhor, sua pizza Portuguesa.

– Obrigado meu rapaz, quanto lhe devo?

Billy desferiu um sorriso nervoso.

– O senhor já pagou, lembra? Tenha uma boa noite.

– E o ketchup e a mostarda? – perguntou ao abrir a caixa de papelão da pizza aspirando seu aroma.

– Como é?

– Ketchup e most... – Billy o interrompeu gesticulando como um verdadeiro italiano.

– Eu ouvi da primeira vez, a janela de observação do pedido serve para inserir este tipo de informação, mas antes de eu ir buscar seu ketchup e mostarda, o senhor já baixou o plug-in para temperos de nosso site?

– Como é que é?

Nem se deu ao trabalho de responder. Saiu da máquina do cliente desafortado para dentro da Rede esbarrando em tudo que era login dentro do provedor.

– Como que estão as coisas aí? – O supervisor parecia ter previsto.

– O Billy tá mandando outro e-mail. Caramba, onde é que ele aprende esses palavrões? Tá mandando a gente enfiar um plug-in de temperos na máquina do cara enquanto ele pega os parâmetros de Ketchup e Mostarda na central.

– Vai logo com isso antes que dê zebra. – Esbravejou o supervisor

Billy resmungava em uma linguagem de programação desconhecida até mesmo pelo melhor técnico da Rede. Nunca tinha estado tão irritado, nem durante os dois anos que trabalhou como agente de informações naquele posto da Via Expressa, perto dos sub-ramais Californianos, quando um cara apareceu com um ego virtual na forma do Garfield e quis digitar alguma coisa no teclado do terminal de atendimento com as patas de um gato. Mas desta vez estava demais. Não agüentava mais esse trabalho idiota, achou que ia poder aproveitar as viagens rápidas entre os Consórcios Globais para visitar seus sites preferidos, adquirir conhecimento e quem sabe se tornar um agente de alguma Rede corpora-

tiva ou até mesmo um policial de segurança atravessando a web a velocidade da luz com suas viaturas criptográficas, caçando piratas e apreendendo fotos pornográficas. Entrou de volta na máquina do cliente. Ele permanecia sentado olhando que nem um paspalho para a caixa de papelão aberta deixando a pizza à mostra.

– Aqui estão o ketchup e mostarda. O plug-in de temperos foi instalado?

O cliente olhou levemente para cima e franziu a testa tentando se lembrar.

– Acho que sim, apareceu uma janela estranha no meu menu e eu apertei o botão de “OK”.

– Então é isso – suspirou aliviado, mas ainda tinha que finalizar com a frase feita que odiava – E obrigado por pedir com a Pixel Pizza, as melhores pizzas virtuais da grande Rede.

Já tinha se virado para ir embora quando...

– Só mais uma coisinha – disse o cliente – Eu não consegui instalar esse software direito e não sei como faz para aparecer os talheres, dava para você cortar a pizza à francesa?

– Oh oh – desta vez o som proferido pelos lábios secos do técnico pareciam as notas da marcha fúnebre.

– Não me venha com...

– Eu te avisei, aconteceu de novo.

– O que aconteceu com o Billy? – o suspense parecia cortar o supervisor ao meio

– Explodiu de raiva, sobrecarregou o sistema do cliente com milhões de impulsos eletrônicos.

– Me diz que tá tudo bem com o cara, por favor, por favor – Parecia que estava rezando.

– Já localizei a casa do cliente, acesso aos sensores liberados, vamos ver... – ficou em silêncio e finalmente respondeu com um comentário seco. – Esse já era.

– O quê????!! – Chegou a se levantar da cadeira de tanta raiva.

– Tá aqui bem na minha frente, um dos alarmes de fumaça foi acionado e pela análise do dispositivo não há dúvida. A fumaça não é de máquina, é de carne queimada, o cérebro do cara fumou, virou carvão, ficou tostado, a explosão eletrônica do Billy sobrecarregou os inputs elétricos do Mental Sense acoplado na cabeça do indivíduo, queimando seu cérebro com uma descarga elétrica fatal. Eu te avisei, é a quinta vez essa semana.

O supervisor permaneceu um minuto em silêncio pensando e finalmente cuspiu uma sentença.

– Tudo bem, manda mais um e-mail para os advogados, tenta eliminar os registros do pedido na máquina do cara e, de uma vez por todas, desconecta o serviço de entrega para a Zona P13 do Consórcio Europeu - e enfiando o último pedaço de donut na boca, resmungou - É a última vez que vendo uma pizza virtual para um português.

O CYBERPUNK NOS ANOS 90

Bruce Sterling

Publicado em junho de 1991, no número 48 da revista INTERZONE, este artigo do “presidente” Bruce Sterling é o último de uma série de seis artigos. Aqui Sterling apresenta um extenso relato do movimento cyberpunk, desde seu início subterrâneo e anárquico até seu inesperado apogeu comercial, e o termina sem deixar a chama apagar, passando-a adiante... Apesar dos 17 anos desde sua publicação, este artigo ainda é uma carta de orientação para aqueles que acreditam no cyberpunk, principalmente para aqueles que vivem em outros cantos do globo: ele abre o primeiro número da extinta revista argentina Neuromante Inc., é citado num importante ensaio sobre o Movimento no México, e agora o reproduzimos no Brasil. “Cyberpunk nos anos 90” é o cyberpunk no século XXI, mas também o cyberpunk no Brasil, na Índia, no mundo.



photo: wandedayt.deviantart.com

Alguns anos atrás, no inverno rigoroso de 1985 – (só tivemos invernos rigorosos então, antes de nos saquearem o ozônio) – um artigo apareceu em INTERZONE #14, chamado “A nova ficção científica”. “A nova ficção científica” era o primeiro manifesto do “movimento cyberpunk”. O artigo era uma análise da história e dos princípios deste gênero da FC, apesar da palavra “cyberpunk” não aparecer nele. “A nova FC” apareceu dissimuladamente em uma publicação britânica quinzenal de FC cuja pequena circulação não limitava suas altas ambições. Para o prazer de muitos, ela recentemente se profissionalizou com suas capas coloridas. Uma vitrine formidável para um manifesto.

Vamos comparar este humilde evento com um artigo recente, “Confissões de um Ex-cyberpunk”, do meu amigo e colega Lewis Shiner. Este escrito é mais uma tentativa honesta de Alguém que Esteve Aí declarar a morte do cyberpunk. O artigo de Shiner apareceu em 7 de janeiro de 1991, na página editorial do THE NEW YORK TIMES.

Outra vez uma renúncia, pensa alguém, mas ilustrativa dos azares paradoxais dos “movimentos”. Uma avalanche, iniciada com um grito e uma sacudida em algum lugar do topo, não pode ser interrompida depois com as próprias mãos, nem sequer com um público de milhões de leitores.

O “cyberpunk”, antes de adquirir suas características de rótulo prático e seu significado sinistro, era um esforço generoso e aberto, muito urbano e anárquico, com

uma atitude de faça-você-mesmo, uma ética que compartilhava com as bandas de garagem punks dos anos 70. O veículo de propaganda do Cyberpunk, de apenas uma página, “CHEAP TRUTH”, era entregue gratuitamente a quem pedia. CHEAP TRUTH nunca teve copyright; a “pirataria” por fotocópia era incentivada ativamente.

Os colaboradores de CHEAP TRUTH usavam sempre pseudônimos, uma maneira honesta e igualitária de evitar qualquer culto à personalidade ou a grupinhos. CHEAPTRUTH zombava deliberadamente dos “gurus do gênero” estabelecidos e urgia em cada alma com algo a dizer para darem um boot nos seus processadores de texto e se unirem à causa. As bandeiras ingênuas de CT para a FC eram simplesmente que a FC devia ser “boa”, “viva” e “legível”. Mas quando colocadas em prática, estas supostas qualidades mostraram-se também do outro lado. A névoa de guerra obscurecia um grande momento de então.

CHEAP TRUTH teve um êxito bastante variável. Tínhamos uma postura louvável sobre os conceitos básicos: por exemplo, que os escritores de FC deveriam “trabalhar mais duro” e “varrer toda a merda” se esperavam ganhar qualquer respeito verdadeiro. Muitos estavam de acordo que esta era uma prescrição atinada – para alguém qualquer. Na FC sempre tem sido fatalmente simples dar de ombros aos truismos e trivialidades da FC enquanto carreira: a moenda diária na Velha Fábrica de Besteiras. Os vivos slogans cyberpunks como “concentração imaginativa” e “literária tecnológica” conheceram muito dessa mesma indiferença. Mas se pregar sermões fosse suficiente para reformar o gênero, a terra teria tremido quando Aldiss e Knight expuseram ideais muito semelhantes em 1956.

A luta na FC pela qualidade era efetivamente uma notícia velha, exceto para CHEAP TRUTH, cujos escritores eram simplesmente demasiados jovens e inocentes para se darem conta. Mas o terreno cultural havia mudado, e isto fez muita diferença. Uma “literária tecnológica” sincera nos anos 50 era hilariante e inquieta – mas nos anos 80 high-tech, “literária tecnológica” significa diretamente “êxtase e terror”. O Cyberpunk era “estranho”, o que obscurecia a simplicidade básica de sua teoria e prática.

Quando os “escritores cyberpunks” começaram a atrair verdadeira notoriedade, a idéia dos princípios cyberpunks, abertas e disponíveis para qualquer

um, se perdeu na lama. O cyberpunk foi um culto instantâneo, provavelmente a melhor definição de um culto na FC moderna. Até mesmo os contemporâneos de geração, que simpatizavam bastante com a retórica de CHEAP TRUTH, começaram a desconfiar do culto em si – simplesmente porque os Cyberpunks tornaram-se eles mesmos “gurus do gênero”.

Custa bem pouco, na realidade, converter-se em um guru do gênero. Basicamente é tão fácil quanto dar a volta na cama. É questionável o que alguém sai ganhando com o esforço. Balance sua cabeça tola, mas quem confia nos gurus, enfim? CHEAP TRUTH nunca confiou! Apesar de tudo, levou em torno de três anos içar completamente o Movimento em seu próprio petardo. CHEAP TRUTH foi liquidado em 1986.

Gosto de pensar que tudo isto poderia ser uma lição para alguém lá fora. Contudo, duvido muito.

Rucker, Shiner, Sterling, Shirley e Gibson – os mais temidos “gurus” do Movimento, enumerados inclusive no digno artigo de Shiner, frente aos milhões

que lêem o N. Y. TIMES –,

somos “cyberpunks” para o bem ou para o mal.

Outros cyberpunks, como os outros seis dignos colaboradores

da MIRRORSHADES: THE

CYBERPUNK ANTHOLOGY,

podem retratar-se com seus próprios termos diante da besta. Mas a temida palavra-C seguramente será talhada em nossas cinco lápides. As deserções públicas são inúteis, inclusive “piores” que inúteis. Nem as mais abruptas mudanças em nossa filosofia de escrever, nem sequer as estranhas conversões ao Islã ou à Santeria resultantes de crises de meia idade, podem borrar a tatuagem.

Vista desta perspectiva, “cyberpunk” significa “qualquer coisa que os cyberpunks escrevem”. E isto cobre um montão de terra. Eu mesmo sempre tive uma fraqueza pelas fantasias históricas, e Shiner escreve romances *mainstream* e de mistério. Shirley escreve terror. Rucker foi visto pela última vez em algum lugar dentro da Terra Oca. William Gibson, ainda que seja chocante, tem sido reconhecido por escrever contos divertidos. Tudo isto não significa nada. O “cyberpunk” não estará definitivamente “morto” até que o último de nós seja sepultado. Estatísticas demográficas sugerem que isso pode levar bastante tempo.

A promulgação dos princípios abertos de CHEAP TRUTH foi de uso duvidoso – ainda que respaldado pelo poder de INTERZONE. Talvez

O “cyberpunk” não estará definitivamente “morto” até que o último de nós seja sepultado

os “princípios” eram simplesmente nebulosos e abstratos, demasiadamente arcanos e inacessíveis, em contraposição aos símbolos fáceis de reconhecer da palavra-C, como conectores cranianos, jeans de couro negro e vício em anfetaminas. Mas ainda hoje não é demasiado tarde para oferecer um exemplo concreto do genuíno “weltanschauung” cyberpunk em ação.

Considere FRANKENSTEIN de Mary Shelly, uma boa amostra de ficção científica enquanto gênero. Em uma análise cyberpunk, FRANKENSTEIN é FC “humanista”. FRANKENSTEIN promove o ditame romântico de que há Coisas Que O Homem Não Deve Conhecer. Não há mecanismos meramente físicos para esta lei de alta moralidade – seu efeito transcende o entendimento dos mortais, é algo aparentado com a vontade divina. A arrogância deve conhecer sua nêmesis; esta é simplesmente a natureza do nosso universo. O Dr. Frankenstein comete uma transgressão de gelar a espinha, uma afronta contra a alma humana, e com memorável justiça poética, ele é diretamente castigado por sua própria criação, o Monstro.

Agora imagine uma versão cyberpunk de FRANKENSTEIN. Nesta obra imaginária, o Monstro poderia ser o bem custeado projeto de Pesquisa & Desenvolvimento de alguma corporação global. O Monstro poderia levar a cabo sangrentas incursões, preferencialmente contra transeuntes ocasionais. Mas mesmo assim, nunca lhe permitiriam fugir para o Pólo Norte, proferindo profundidades byrônicas. Os Monstros do cyberpunk nunca se desvanecem tão convenientemente. Já estão soltos pelas ruas. Estão do nosso lado. Provavelmente somos “nós” mesmos. O Monstro teria um copyright a partir das leis genéticas, e seria produzido em todo o mundo por várias milhas. Breve os Monstros teriam pilhentos trabalhos noturnos atendendo em restaurantes de fast-food.

No universo moral do cyberpunk, nós “já” conhecemos Coisas Que Não Devemos Conhecer. Nossos “avós” conheciam essas coisas: Robert Oppenheimer, em Los Alamos, se tornou o Destruidor de Mundos muito antes de nós chegarmos na cena. No cyberpunk, a idéia de que existem limites sagrados para as ações humanas é simplesmente uma desilusão. Não existem limites sagrados para nos protegermos de nós mesmos.

Nosso lugar no universo é basicamente accidental. Somos débeis e mortais, mas não é por causa da sagrada vontade dos deuses; é somente a forma como

as coisas aconteceram até este momento. E isto é radicalmente insatisfatório; não porque perdemos terrivelmente o amparo da Deidade, mas porque, observando objetivamente, o vale do sofrimento humano é basicamente uma descarga. A condição humana pode ser mudada, e será mudada, e está mudando; a única pergunta verdadeira é como, e até que ponto.

Esta convicção “anti-humanista” no cyberpunk não é simplesmente uma postura literária para repelir a burguesia; é um fato objetivo da cultura no final do século vinte. O cyberpunk não inventou esta situação; somente a reflete.

Hoje é bastante comum ver cientistas topetudos expondo idéias horrivelmente radicais: nanotecnologia, inteligência artificial, suspensão criogênica da morte, download do conteúdo do cérebro... A mania arrogante está alojada na entrada da academia, onde cada um parece ter planos para estabelecer o cosmos ao seu gosto. A severa indignação moral é a mais débil das mentiras; se houvesse por aí alguma droga

diabólica que pudesse estender nossa sagradíssima e dada por Deus expectativa de vida em uns cem anos, o Papa seria o primeiro da fila.

Já estamos vivendo, dia após dia, no meio de ações arriscadas com consequências imprevisíveis para o mundo inteiro.

A população mundial tem duplicado desde 1970; o mundo natural, que a humanidade rodeava somente com seus vastos silêncios góticos, é agora algo que precisa ser catalogado e apreciado.

Já não somos mais bons para refutar coisas porque não parecem corretas. Como sociedade, nem sequer podemos nos organizar a respeito de assuntos abismais como a heroína e a bomba de hidrogênio. Como cultura, amamos brincar com o fogo, somente pelo gosto da tentação; e se acontece de haver dinheiro na brincadeira, então não há contentação. Saltar os corpos de Mary Shelly é o menor de nossos problemas; coisas muito piores acontecem todos os dias nas custódias de terapia intensiva.

O próprio pensamento humano, em sua forma sem precedentes enquanto software de computadores, está tornando-se algo que pode ser cristalizado, copiado, feito a medida. Nem sequer o interior de nossos cérebros é sagrado; ao contrário, o cérebro humano é o alvo primário de uma investigação crescente e vitoriosa, questões ontológicas e espirituais a

Em
uma análise
cyberpunk
FRANKENSTEIN
é
FC “humanista”

margem. A idéia de que, abaixo destas circunstâncias, a Natureza Humana está de alguma maneira destinada a prevalecer sob a Grande Máquina é simplesmente idiota; parece imbecil deste ponto de vista. É como se um filósofo roedor, em uma jaula de laboratório, com seu cérebro pronto para ser perfurado e cabeado a favor da edificação da Grande Ciência, declare piedosamente que, no final, a Natureza Roedora deverá triunfar.

Qualquer coisa que se pode fazer com um rato, se pode fazer com um ser humano. E podemos fazer muitas mais coisas com um rato. Esta é uma forma dura de pensar, mas é a verdade. Não vai embora caso tapemos nossos olhos.

“Isto” é o cyberpunk.

Isto explica, espero, porque a sci-fi estandardizada por aventuras inverossímeis cuidadosamente envenenadas com couro negro falha em se qualificar como tal. Lewis Shiner simplesmente perdeu a paciência com aqueles escritores que oferecem seus narcóticos tiroteios e torturas travestidas de sci-fiberpunk. “Outros escritores converteram a forma em fórmula”, se queixa no THE NEW YORK TIMES, “com os mesmos finais de impacto emocional que obtemos nos videogames ou nos filmes blockbusters”. As convicções iniciais de Shiner escassamente se moveram mais que um milímetro – mas aquilo que a maioria chama de “cyberpunk” já não reflete os ideais dele.

Na minha opinião, a tolice derivada é um ponto menor. Também o é a palavra “cyberpunk”. Gosto de notar que é cada vez mais difícil escrever um livro estúpido, pôr a palavra “cyberpunk” nele, e esperar que venda. Agora, com a palavra-C desacreditada, graças a estes engenhosos oportunistas, qualquer um chamado “cyberpunk” terá que arcar com seu próprio peso. Mas para aqueles que gostam de arcar com algo, não é problema. Os rótulos não podem defender sua própria integridade; mas os escritores podem, e os bons fazem.

Há outro tema geral a tratar, o que creio ser importante para qualquer compreensão verdadeira do Movimento. O cyberpunk, como antes a New Wave, é uma voz da Boemia. Provém do underground, da marginalidade, dos jovens e enérgicos e desenganados. Provém de gente que não conhece seus próprios limites, e refuta os limites oferecidos pelos meros costumes e hábitos.

Não muito da FC é verdadeiramente Boemia, e a maior parte da Boemia tem pouco a ver com a FC, mas houve, e há, muito a ganhar com o encontro entre as duas. A FC enquanto gênero, mesmo em sua faceta mais “convencional”, é uma cultura bastante subterrânea. A influência da FC no âmbito aberto da sociedade, como a duvidosa influência dos beatniks, dos hippies ou dos punks, está cuidadosamente limitada. A ficção científica, como a Boemia, é um lugar útil para pôr em contato certa variedade de gente, onde suas idéias e ações podem ser examinadas sem o risco de pô-las diretamente em uma prática mais ampla. A Boemia serviu a esta função desde o começo, nas origens da Revolução Industrial, e há que admitir a sabedoria deste esquema. Muitas idéias estranhas são simplesmente idéias estranhas, e a Boemia no poder raramente tem sido uma visão bonita. Júlio Verne como escritor de romances de aventura é uma coisa; o Presidente Verne, o General Verne, ou o Papa Júlio é uma proposta muito mais inquietante.

O cyberpunk foi uma voz da Boemia – a Boemia nos anos 80. As mudanças tecnossociais produzidas na sociedade contemporânea estavam destinadas a afetar a contracultura. O cyberpunk foi a encarnação literária deste fenômeno. E o fenômeno ainda segue crescendo. As tecnologias comunicacionais em particular estão tornando-se cada vez menos respeitáveis, e cada vez mais voláteis e nas mãos de gente que você não apresentaria para sua avó.

Mas hoje temos que admitir que os cyberpunks – veteranos da FC na casa dos quarenta, refinando pacientemente sua arte e descontando seus cheques por royalties – já não são a Boemia subterrânea. Isto também é uma velha história da Boemia; é o castigo exemplar do êxito. Um underground a luz do dia é uma contradição. A respeitabilidade não é apenas um sinal; ela lhe envolve ativamente. E neste sentido, o “cyberpunk” está mais morto do que Shiner admite.

O tempo e as oportunidades têm sido amáveis para os cyberpunks, mas eles mesmos mudaram com os anos. Uma doutrina central da teoria do Movimento era “intensidade visionária”. Mas já passou bastante tempo desde que algum cyberpunk escreveu uma verdadeira história de girar os pensamentos, algo que contorceu, levantou, uivou, alucinou e despedaçou os móveis. Nos últimos trabalhos destes veteranos, vimos argumentos mais ajustados, melhores personagens, uma prosa mais delicada, mais “futurismo sério e compreensivo”. Mas também vimos menos tios

Um
underground à
luz do dia
é uma
contradição

espontâneos pelas costas e danças enlouquecidas sobre as mesas. Os cenários aproximaram-se cada vez mais e mais do presente, perdendo o barroco ondulado e a fantasia desenfreada: os pontos em questão se tornam algo horrivelmente aparentando com as responsabilidades da maturidade. E isto pode ser esplêndido, mas não é a guerra. Este aspecto vital da ficção científica tem sido abdicado, e está aberto para que lhe retomem. O cyberpunk simplesmente não está mais aí.

Mas a ficção científica segue viva, segue aberta e desenvolvendo-se. E a Boemia não irá embora. A Boemia, como a FC, não é uma novidade passageira, ainda que produza novidades; como a FC, a Boemia é velha; tão velha quanto a sociedade industrial, da qual ambas, FC e Boemia, são partes integrais. A Boemia cibernética não é nenhum advento bizarro; quando os boêmios cibernéticos proclamam que o que estão fazendo é completamente novo, enganam-se inocentemente, meramente porque são jovens.

Os cyberpunks escrevem sobre o êxtase e o azar de voar no ciberespaço e Verne sobre o êxtase e o azar de CINCO SEMANAS EM UM BALÃO, mas se você der meio passo fora do atoleiro das circunstâncias históricas, pode ver que ambos servem da mesma função social básica.

É claro, Verne, um grande mestre, está canonizado, enquanto o veredicto ainda não chegou para o cyberpunk. E, é claro, Verne agarrou erroneamente o futuro, exceto por umas poucas conjecturas afortunadas; mas assim também será com o cyberpunk. Júlio Verne terminou sua carreira como uma espécie de celebridade rica e esquisita no governo municipal de Amiens. Há coisas piores, suponho.

A medida que os praticantes do cyberpunk tostam numa legitimidade não procurada, torna-se mais difícil pretender que o cyberpunk foi algo esquisito ou aberrante; hoje é mais fácil ver de onde vem, e como chegou onde está. Não obstante, pode pensar-se que esta homenagem a Júlio Verne é uma declaração nefasta para um cyberpunk. Pode, por exemplo, argumentar-se que Júlio Verne era um bom menino que amava a sua mamãe, enquanto que os brutos e inumanos cyberpunks invocam as drogas, a anarquia, os implantes cerebrais e a destruição de todo o sagrado.

Esta objeção é falsa. O Capitão Nemo era um anarco-terrorista técnico. Júlio Verne difundia panfletos radicais em 1848 quando as ruas de Paris

estavam espalhadas de morte. E contudo, Júlio Verne é considerado um otimista vitoriano (aqueles que o leram devem duvidar disto), enquanto os cyberpunks são freqüentemente declarados niilistas (por aqueles que elegem e escolhem o cânone). Por quê? É o teor dos tempos, creio.

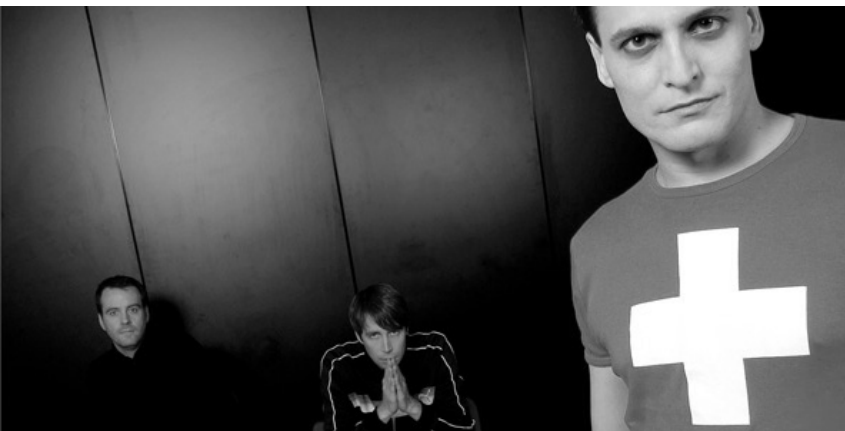
Há muita tenebrosidade no cyberpunk, mas é uma tenebrosidade honesta. Há êxtase, mas também há terror. Enquanto estou sentado aqui, com uma orelha sintonizada nas notícias da TV, escuto o Senado dos Estados Unidos debatendo sobre a guerra. E por detrás destas palavras há cidades em chamas e multidões laceradas por metralhadores aéreas, soldados em convulsões devido ao gás mostarda e ao Sarin.

Esta geração terá que assistir um século de gastos maníacos e descuidados até quebrar a banca, e nós sabemos disto. Teremos sorte se não sofrermos os grandes desastinos ecológicos já cometidos; seremos extremamente sortudos se não vermos dezenas de milhões de seres humanos morrendo horrivelmente na televisão, enquanto nós, ocidentais, sentamos em nossas salas para comer nossos hambúrgueres com queijo. E isto não é uma sonsa choradeira da Boemia; é uma declaração objetiva a respeito da condição do mundo, facilmente confirmada por qualquer corajoso que observe os fatos.

Esta perspectiva deve e pode afetar nossos pensamentos e expressões e, sim, nossas ações; e se os escritores fecham seus olhos para isto, eles podem até entreter, mas não podem se chamar a si mesmos de escritores de ficção científica. E os cyberpunks são escritores de ficção científica – não um “subgênero” ou um “culto”, mas a coisa mesmo. Merecemos este título e não devemos ser privados dele.

Mas os anos 90 não pertencerão aos cyberpunks. Nós vamos estar aí trabalhando, mas não somos o Movimento, já não somos nem sequer “nós”. Os anos 90 pertencerão a geração vindoura, aqueles que cresceram nos anos 80. Todo o poder, e a melhor sorte, para o underground dos anos 90. Não lhe conheço, mas sei que está aí. Levanta, aproveita o dia. Dance sobre as mesas. Faça acontecer, se puder fazer. Eu sei. Eu estive aí.

tradução: **Rodolfo Londero**



ELEGANT MACHINERY

O correspondente Rodrigo Helfenstein, responsável pela coluna *Sex, Drugs and Drum Machines* na revista Rock Hard Valhala e pelo blog www.phantasma13.com conversou com o tecladista Richard Jomshof, que falou sobre o retorno da banda; o aguardado álbum novo; equipamento e novas tecnologias; a influência do Depeche Mode e das bandas eletrônicas dos anos 80 na sua música e... ah, também sobre política, você sabia que o cara é parlamentar lá na Suécia?

OC: O Elegant Machinery obteve um bom sucesso na cena synthpop dos anos 90. Por que o grupo se separou em 1999?

EM: Bem, nós decidimos terminar com o Elegant Machinery por volta do inverno de 1998/1999. Nós estávamos basicamente cansados de tudo e um pouco desapontados com relação a várias questões, como o suporte ruim das gravadoras. As coisas apenas não saíram como tínhamos planejado e desejado. Nós também passávamos muito tempo juntos, tempo até demais, mesmo sem a banda, então sentimos a necessidade de fazer outras coisas e basicamente seguir com nossas próprias vidas.

OC: Sem contra alguns shows temporários de reunião, o EM retornou oficialmente em 2004, correto? Porque demorou tanto para gravar o novo álbum?

EM: A principal razão pelo atraso é que todos nós estamos mais velhos agora, temos família, filhos, trabalhos, o que significa que é mais difícil encontrar um tempo apropriado para música. Outra razão pela demora é que estávamos procurando pela gravadora correta. Estivemos em contato com diversas gravadoras interessadas em lançar nossa música, mas não sentimos firmeza até que fomos contatados pela Out Of Line na Alemanha.

OC: Você sabe quando o álbum será finalmente lançado?

EM: Temos um novo single saindo em agosto (NE: "Move", que saiu dia 08), e o álbum esperamos que seja lançado em setembro.

OC: O último single, "Feel the Silence", recebeu boas resenhas e foi executada por diversos DJs. Vocês esperavam por esta boa recepção?

EM: O fato é que fizemos alguns shows na Alemanha em 2006, onde tocamos duas músicas novas, "Feel the Silence" e outra música chamada "Firm" (que também estará no disco). Nós percebemos que "Feel the Silence" era bastante popular, mesmo as pessoas ouvindo pela primeira vez. Então percebemos bem cedo que esta podia ser considerada uma boa canção. Mesmo assim, estamos entusiasmados com a recepção até o momento.

OC: A propósito, "Feel the Silence" tem um bom vídeo promocional. Pode nos dizer mais sobre essa produção?

EM: Muito obrigado, estamos muito satisfeitos com nosso vídeo. Foi feito por um amigo, Henrik Pilerud, e a idéia toda partiu dele. Foi filmado com telas verdes de fundo e tudo que aparece nele, todo o fundo, foi criado por computador. Aliás, a garota que faz o papel principal no vídeo é do Chile, se não estou enganado.

OC: O site da banda diz que vocês têm novas influências de indie e electro, como Goldfrapp, Ladytron, Placebo, The Bravery, The Killers, Keane... Ó que isso significa? Podemos esperar por um Elegant Machinery mais "eletrorock"? Haverá linhas de guitarra no novo

álbum?

EM: Hoje estamos ouvindo bastante bandas como The Killers, Placebo, Editors etc, especialmente eu e Leslie. Mas não temos planos de usar guitarras porque ouvimos músicas assim. EM é uma banda eletrônica e será sempre assim. Você pode dizer que as bandas eletrônicas dos anos 80 foram (e ainda são) a nossa inspiração para escrever músicas em sintetizadores. E as bandas que ouvimos hoje, nos dão principalmente inspiração para harmonias e o estado emocional das canções.

OC: Lembro-me da primeira vez que ouvi EM pela primeira vez. Eu e meus amigos e foi algo do tipo “oww... isso soa mais Depeche Mode do que o atual Depeche”, você sabe... Como vocês lidam com essas comparações?

EM: Bem, ser comparado com Depeche Mode é sempre lisonjeiro. Mas, para ser honesto, nunca foi nossa intenção ser uma cópia do DM. A banda favorita do Robert sempre foi o Human League, e a minha o Ultravox. Eu diria que nós fomos influenciados por toda cena eletrônica do começo dos anos 80.

Mas também acredito que nós conseguimos criar algo único com o Elegant Machinery. Mesmo que seja óbvio de onde tiramos nossas influências, nós continuamos a pensar que temos que criar nossa própria sonoridade.

OC: Quando o EM lançou aqueles álbuns nos anos 90 os computadores em geral, a internet e os softwares de música ainda estavam na “idade média”. Quase tudo era analógico. Como as novas tecnologias afetaram o processo de composição da banda? Quais equipamentos vocês usam atualmente?

EM: Nós ainda preferimos trabalhar com equipamento analógico, como antigamente. Recentemente compramos dois novos sintetizadores, um Moog Voyager e o DSI Mono Evolver Keyboard.

Mas, pela primeira vez nós também estamos trabalhando sintetizadores em softwares também, mas apenas como um complemento. A fonte principal continua sendo o equipamento analógico.

O que acho que faz grande diferença hoje é a internet, que torna muito mais fácil o contato com as pessoas e a forma de espalharmos nossa música.

OC: Porque o Johan Malmgren deixou a banda? Ele ainda está tocando com o S.P.O.C.K como tecladista?

EM: Para ser honesto, Johan ainda está bem ativo em nosso processo musical. Ele está fazendo todos os backing vocals do álbum, e ele é co-autor de algumas músicas, principalmente comigo. A diferença é que ele não estará tocando ao vivo com a banda por um tempo, principalmente por que ele não tem tempo. Mas quem sabe o que futuro pode nos trazer...

OC: Vocês tocaram em alguns pequenos países da América do Sul, como Peru e Chile (mas não no Brasil). Que memórias você tem dessa turnê?

EM: Nós passamos dez dias entre o Chile e Peru, e tenho que dizer que foi ótimo. A resposta das pessoas nos shows foi fantástica e as pessoas que conhecemos foram muito amigáveis. Nós amariamos voltar para a América do Sul em países como Argentina, Brasil, etc.

OC: O Wikipedia diz que você é editor chefe do SD-Kuriren, um jornal do Partido Democrata Sueco. Este partido é descrito como sendo xenófobo e fascista. Poderia nos explicar a filosofia dos Democratas Suecos e qual sua participação nisso?

EM: Antes de tudo, o Elegant Machinery é uma banda não política, e como banda não fazemos quaisquer declarações políticas. Somos muito diferentes uns dos outros na questão de política.

Dentro da banda você vai encontrar opiniões que variam do social-democrata e liberal até as minhas opiniões, que considero sendo conservadoras. Hoje trabalho em tempo integral com política. Fui eleito para o parlamento municipal e regional em 2006. Também tenho um assento reservado tanto no conselho executivo municipal quanto no regional. Tenho um ponto de vista conservador e cristão. Também acredito na democracia, e nunca iria trabalhar para um partido xenófobo ou fascista.

OC: Quais são os planos após o lançamento do álbum?

EM: Queremos excursionar. E felizmente estaremos prontos para trabalhar em um próximo álbum também. Temos muitas canções boas escritas, e algumas não

Volta ao mundo da ficção científica

Edgar Cézar Nolasco (org.)
 Rondolfo Rorato Londero (org.)
 Editora Tarja – 176 pgs.
 R\$ 25

A ficção científica costuma ter uma relação curiosa com público e crítica. Nos países em que o gênero literário conta com uma maior carga de tradição, como os EUA ou a Inglaterra, alguns escritores se tornam fenômeno de venda, mas tamanha popularidade costuma gerar desconfiança entre os críticos. Por outro lado, existem países em que a literatura, falemos na de gênero ou não, desconhece o que seja atingir uma massa de leitores. Nem é preciso dizer que este é o caso do Brasil. Por aqui, mesmo sem fazer valer o adjetivo de “popular”, com livros nacionais ou mesmo traduções de material estrangeiro raramente chegando à casa dos milhares de exemplares, a FC é relegada a segundo, terceiro ou último plano pela crítica. Todavia, se a interação com público e crítica não tem sido das mais profícuas, há um terceiro território em que os textos fictícios sobre especulações científicas recebem cada vez mais atenção: o ambiente universitário.

Não chega a ser um avanço que inspire otimismo, mas não deixa de ser uma evolução o que vem ocorrendo. Entre 1967 e 1987, foram publicadas seis obras nacionais dispostas a analisar o tema. Meia dúzia de títulos em duas décadas. Nos anos 2000, mais exatamente de 2002 a 2006, já havia se conseguido igualar aquele número. Em 2007, um sétimo livro foi lançado, o mesmo de onde foram retirados os dados para este parágrafo, e com isso se renova a esperança de que a FC possa entrar cada vez mais na agenda do público, da crítica e da academia. *Volta ao mundo da ficção científica* presta uma contribuição e tanto neste sentido ao abrir espaço para discutir, sob vários ângulos, este gênero.

De início, o interesse da dupla de organizadores, Edgar Nolasco e Rodolfo Londero, era se restringir à produção brasileira. Com o tempo, o escopo do livro lançado pela editora da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS) se ampliou: dos nove artigos, dois terços realmente tratam de temas locais; o restante traz visões de brasileiros a respeito de obras e de autores de outros países. Uma outra contribuição foi a inclusão de um conto inédito na coletânea. Vamos ver neste texto um apanhado do que *Volta ao mundo da ficção científica* oferece a seus leitores ao longo de 168

páginas.

O livro abre com textos de seus organizadores. Em “Clarice e a ficção científica”, Edgar Nolasco analisa as ligações de uma de nossas mais consagradas escritoras com o gênero. Doutor em literatura comparada e professor da UFMS, Nolasco é um pesquisador com mais de um trabalho em elaboração a respeito da obra de Clarice Lispector. Rodolfo Londero, jornalista e mestre em letras pela UFMS, além de co-organizador da obra, contribui com um estudo sobre tema mais amplo em “Níveis de recepção do cyberpunk no Brasil: um estudo de casos exemplares”. Para tratar do impacto do subgênero (e movimento) criado nos EUA por William Gibson, em meados dos anos 80, o pesquisador dividiu os casos em três níveis: “direto”, “recepção análoga” e “indireto”.



“Ficção científica e o despertar do interesse científico: o fator eureka” é o nome da contribuição mais atípica da coletânea. De autoria do jornalista especializado em divulgação científica e em letras e literatura Alfredo Suppia, o texto é o único que prioriza exemplos vindos do cinema no lugar da literatura. Talvez o artigo com interesse menos universal do conjunto seja o que vem a seguir. “História e representação: o jogo de memória e realidade em *O homem do castelo alto*, de Philip K. Dick”, de Anderson Gomes, tem como objeto de pesquisa um dos roman-

ces mais conhecidos do consagrado autor americano.

O quinto artigo foi escrito por Fábio Fernandes, doutorando na área de comunicação e semiótica da PUC-SP. No texto “Para ver os homens invisíveis: a Intemporal e sua influência na literatura de ficção científica brasileira”, ele faz um estudo de caso do universo compartilhado criado pelo escritor Octavio Aragão.

Um artigo que bem poderia render livro à parte é “A ficção científica no cordel”. Seu autor é o escritor Braulio Tavares que fez a inusitada comparação entre a literatura de cordel e os formatos em que foram publicadas várias das histórias de FC no exterior, como as *dime novels* ou as *pulp magazines*. Outro escritor de ficção e pesquisador da área assina o sexto artigo do livro. Roberto Causo escreveu o artigo “O poeta que viu o disco voador” em que analisa a novela *O 31º peregrino* do premiado escritor Rubens Teixeira Scavone.

O penúltimo artigo da coletânea guarda a particularidade de ter sido escrito com uma visão estrangeira sobre a produção de FC do Brasil. Sua autora é a americana M. Elizabeth Gainway, que já havia publicado um livro sobre o assunto em 2005, *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidades no país do futuro*, e é professora adjunta de literatura portuguesa e brasileira na Universidade da Flórida. Em “A cidade pós-moderna na ficção científica brasileira”, a brasilianista enfatiza a importância dos aglomerados urbanos em várias histórias de FC produzidas no país. Quem fecha a parte ensaística do livro é Ramiro Giroldo, por sinal o tradutor para o português do artigo da professora Gainway.

A contribuição de Giroldo é o texto “Outra utopia”, uma análise do romance *Amorquia*, publicado em 1991 e de autoria de um dos mais prestigiados escritores de ficção científica do Brasil, André Carneiro.

Quanto ao já anunciado conto que encerra *Volta ao mundo da ficção científica*, o autor é justamente André Carneiro. Precursor nos

estudos sobre o gênero no Brasil, é dele o livro que os organizadores desta coletânea apontam como sendo o pioneiro no país, *Introdução ao estudo da “science fiction”*, de 1967. Carneiro teve seu trabalho publicado em mais de uma dezena de países e escreveu a novela “A escuridão”, que lidera a maioria das listas sobre qual é o melhor texto de FC nacional de todos os tempos. O conto que aparece no livro se chama “Pensamento”, e conta a história de um casal de pesquisadores envolvidos em uma experiência considerada proibida pelas autoridades: a clonagem de um cérebro.

Romeu Martins



Fábulas do tempo e da eternidade

Cristina Lasaitis
Editora Tarja – 176 pgs.
R\$ 25

“O futuro serve somente aos condorez, que são frios de coração. Está sentenciado desde o início dos tempos: aquele que toma o destino ao alcance dos olhos inevitavelmente abdica de ser parte dele”. Estas palavras encerram um dos contos do livro de estréia da jovem Cristina Lasaitis e, de alguma forma, remetem ao duro ofício de escrever ficção científica: o futuro imaginado pelos escritores cyberpunks, por exemplo, não mais pertence a eles, porque envelheceu, tornou-se presente. Mas isto não impede que outros escritores apresentem releituras interessantes dos futuros que já passaram: *Fábulas do tempo e da eternidade* (2008) traz duas pequenas preciosidades para os amantes da ficção cyberpunk.

Logo de cara, a proposta de “Além do invisível” é instigante: uma bela história de amor... cyberpunk! Talvez alguns leitores a interpretem como tragédia, mas deixamos apenas uma pergunta para não revelar o final: quem realmente são os protagonistas do conto? Também não queremos revelar nada, mas certamente Donna Haraway perguntaria satisfeita após ler este conto: qual é o sexo das inteligências artificiais? Mas enfim, apesar de sua

relação de amor e ódio com o estilo pós-modernista de William Gibson (como afirmou numa entrevista recente), Lasaitis consegue, tal qual o autor de *Neuromancer*, criar metáforas valiosas a partir das novas tecnologias: logar na conta de outra pessoa é acessar o âmago dela, dividir a mesma conta é “partilhar uma sociedade tão íntima...”

Mas se “Além do invisível” é uma inusitada história de amor, “Meia-noite” é uma extrapolação social nos moldes da melhor crítica cyberpunk. Nesta continuação de “Além do invisível”, mas que também tangencia “Revés alquímico”, formando uma trama de relações que outros contos do livro também apresentam, Lasaitis reflete sobre as tenebrosas implicações sociais e políticas advindas do crescimento desse fascinante monstro chamado rede mundial de computadores (que Fredric Jameson já o indicou como uma “figuração distorcida” do capitalismo tardio): “Desde a integração, a movimentação financeira da conta de Syl ia se somar à movimentação de bilhões de contas para gerar uma projeção das mares capitalistas na tela ocular dos especuladores internacionais, seu biochip de comunicação eletroencefálica era detectável por satélite e passível de monitoramento, o marco-passo no peito de seu avô estava conectado ao sistema da clínica de cardiologia e à boa vontade de um médico mercenário. Tudo era de todos e todos tinham um cordão umbilical plugado na Dexatron”. Lasaitis também oferece uma solução – a desconexão total da rede –, mas podemos e devemos pensar em outras...

Mas é uma injustiça não mencionar a qualidade das outras fábulas do livro, muitas dotadas daquela especulação *hard* que também arrebatou os admiradores da ficção cyberpunk. Pensamos principalmente em “Viagem além do absoluto”; na verdade, tal qual *Quarantine* de Greg Egan, classificado como “cyberpunk em flocos” por Andrew Butler e “quantum-punk” por Carlos Pavón, este conto dobra em poesia as concepções científicas de um Hawking. Quem conhece o cyberpunk sabe que sua estética é muito mais que couro, negro e implantes cibernéticos... E *hard sf* poética, como o são os melhores contos de *Fábulas do tempo e da eternidade*.

R.L.



Cybersenzala

Jair Ferreira dos Santos
Editora Brasileira – 174 pgs.
R\$ 29,50

Cybersenzala (2006), de Jair Ferreira dos Santos, é um livro de contos curioso, ou melhor, um livro que atrai os curiosos por uma ficção cyberpunk brasileira: a começar pelo seu título, uma mistura pós-moderna entre o arcaico e o tecnológico (não por acaso, Santos é o autor de *O que é pós-moderno*, da coleção Primeiros Passos). Entretanto, apenas três dos dez contos apresentam uma literatura tecnológica.

O primeiro deles é justamente uma ficção científica. Escritos em 2020 por um modelo brasileira internada numa clínica suíça, os eventos narrados em “Natalia no horizonte” revelam um admirável mundo novo tão ou mais distópico quanto aquele imaginado por Aldous Huxley: juventudes eternas que escondem degenerações, drogas, relações sexuais precoces e incestuosas entre mães e filhas. A própria linguagem do conto é um exercício de FC a parte: “loiralin-daefoderosa” e outras estranhezas apontam para um possível novo vocabulário que emergirá dos bate-papos virtuais.

O conto-título “Cybersenzala” é um bom exemplo de nowpunk, termo cunhado por Bruce Sterling para denominar as ficções cyberpunks

desenvolvidas no presente. Aqui encontramos aquele interesse *yuppie* por drogas, academias e marcas (Hyundai, Hugo Boss, Bulgari...), mas também referências culturais (música indiana, dança do ventre, umbanda...), políticas (protestos suburbanos, MR8, globalização...), econômicas (inflação, multimercados, Bloomberg...), midiáticas (*Big Brother Brasil*, *Sex and the City*, Kelly Key...), tudo sobrecarregado numa simples conversa entre amigos.

“www.joy&peacefuneraldesign.com” fecha o livro e é isso mesmo: um site fictício que descreve uma empresa funerária futurista e seus serviços, desde a necromaquiagem até os velórios temáticos. Um dos serviços, um chip cerebral que grava os últimos momentos do morto, lembra o filme *Violação de privacidade*, mas a linguagem comercial do conto produz humor negro, ao invés de drama.

Apesar de indicarmos apenas três contos, a inserção deles numa seleção aparentemente *mainstream* mostra como o mundo realmente tornou-se cyberpunk, algo assinalado por Sterling no início da década anterior (ver “O cyberpunk nos anos 90”). Mesmo um conto como “Recursos humanos” não escapa dessa proposta ao abrir o livro com as seguintes palavras: “O domingo avançava para aquela faixa tediosa da tarde em que as linhas do CVV costumam ficar congestionadas quando o telefone tocou”. Como não pensar nos universos paralelos, nas estranhas ligações entre suicidas e telefones, melancolia e tecnologia, ocultadas por uma inocente tarde de domingo? Semelhante àquela não-hora vazia e espectral de *Reconhecimento de padrões*, essa faixa tediosa dos domingos também é cyberpunk. Na verdade, o título do conto refere-se tanto à área de trabalho do narrador-personagem quanto às criaturas dos novos tempos: o *personal fucker*, a terrorista-bomba, as beldades anoréxicas; enfim, os humanos como recursos para atingir metas, desejos, o após, o pós-humano (Santos também é o autor do volume de ensaios *Breve, o pós-humano*). Humanos que encontramos na próxima esquina.

R.L.



El Delirio de Turing

Edmundo Paz Soldán
Editora Alfaguara - 360 pgs.
R\$ 42

As palavras de Mario Vargas Llosa na contra-capa deste *El delirio de Turing* (2003) são animadoras: “Edmundo Paz Soldán é um dos melhores escritores da nova geração”. Mas como pensar nestas palavras ditas pelo mestre peruano do realismo mágico ao considerar quem elas elogiam, um escritor boliviano que constantemente flerta com a literatura cyberpunk (uma das epígrafes de *El delirio*, por exemplo, é citada de *Nevasca*, do escritor pós-cyberpunk Neal Stephenson)? Estamos diante de um realismo tecnológico? Mas na América Latina?

Sim, os romances latino-americanos podem ir além de profetas do serão, bruxos do vodu, fundadores de cidades esquecidas, e encontrar hackers, criptoanalistas, blogueiras; são capazes de produzir literatura tecnológica de boa qualidade, apesar de localizarem-se no outro lado da moeda (se bem que, em tempos de capitalismo multinacional, é cada vez mais difícil distinguir a cara e a coroa). As personagens principais de *El delirio*, que se revezam a cada capítulo, nos oferecem um bom apanhado: Miguel Sáenz, criptoanalista de codinome Turing, é um empregado ordinário da

Caixa Negra (um departamento de inteligência para crimes cibernéticos), mas, num passado recente, ajudou o então governo ditatorial a encontrar guerrilheiros esquerdistas; Ruth Sáenz, esposa de Miguel, é uma historiadora especializada em criptoanálise que não aceita o passado criminoso do seu marido; Flavia, filha de Miguel e Ruth, posta num blog sobre cultura hacker, além de fã do “Playground”, uma versão *Second Life* realizada num universo cyberpunk – talvez uma crítica brincalhona de Paz Soldán ao sucesso comercial de *O Movimento*; Albert, antigo chefe e mentor de Miguel, agoniza num hospital, delirando sobre suas antigas reencarnações, todos criptoanalistas famosos: Edgar Allan Poe, Georges Painvin, o próprio Alan Turing, entre outros; Ramírez-Graham, norte-americano descendente de pai boliviano, é o atual chefe da Caixa Negra; o juiz Cardona busca encarcerar Miguel e Albert, os verdadeiros responsáveis pela morte de sua prima, uma militante; Kandinsky é o codinome de um jovem hacker perseguido pela Caixa Negra devido aos ataques dirigidos às empresas transnacionais que monopolizam Rio Fugitivo, cidade boliviana fictícia onde ocorrem os eventos do romance.

Tão interessante quanto essa fauna cyberpunk apresentada por Paz Soldán é o diálogo com a nova esquerda radical, o anarquismo tecnológico que encontramos, por exemplo, publicado na coleção Baderia; na verdade, as utopias piratas de Hakim Bay são criticadas por Kandinsky, pois “de nada servia refugiar-se numa ilha na rede”. Distante da postura apolítica de Case, Kandinsky inaugura uma nova forma de resistência, enquanto Paz Soldán oferece um novo fôlego revolucionário ao cyberpunk:

“No mesmo instante, a emoção ainda em sua pele, Kandinsky voltaria a ingressar no site do Citibank. Desta vez, não roubaria números de cartões de crédito; destruiria a página de boas-vindas aos clientes, e a trocaria por uma foto de Karl Marx e um grafite proclamando a necessidade de resistência.

“Eonascimentodociberhacktivismo de Kandinsky”.

R.L.

Heimataerde Leben Geben Leben Nehmen

Infacted Records (2007)



Mais do que recomendado é o novo álbum "Leben Geben Leben Nehmen" do Heimataerde. Não me perdôo por não procurar ouvir antes essa fantástica e original banda de sonoridade obscura e pra lá de densa.

Para ser sincero, não foi por desinteresse ou descaso, pois já ouvia falar muito desses alemães, principalmente através de alguns amigos do Rio de Janeiro. O pior foi perder a apresentação da banda no WGT 2007. Erro irreparável!

Minha primeira experiência com o Heimataerde resultou em afinidade musical imediata. Não só pela banda possuir uma originalidade sonora marcante, mas também pelo seu visual (eles se apresentam fielmente travestida de cavaleiros templários em seus shows).

O Heimataerde, em meu entender, faz uma junção inteligente da nostálgica musicalidade medieval com o mais puro dark electro/industrial, tornando o som da banda climático e ao mesmo tempo pulsante e instigante.

É maravilhoso ouvir as faixas do novo álbum "Leben Geben Leben Nehmen", desde a sua belíssima introdução, passando logo após pelo hino dançante "Heimataerde" até a última faixa "In Alle Weigheit", que tem como convidado nos vocais Henrik Iversen

(ex Namnambu e atualmente Second Decoy). O álbum também conta com a participação do também vocalista Dennis Schober (Solitary Experiments) na excelente faixa "Sie Zerrt An Mir".

Com uma produção impecável e musicalidade ímpar, é simplesmente impossível ouvir esse álbum e não ter o sentimento de glória, poder, luxúrias palacianas, magia e trevas. Nunca me senti tão a vontade de escrever sobre um trabalho como esse do "Heimataerde".

Leben Geben Leben Nehmen

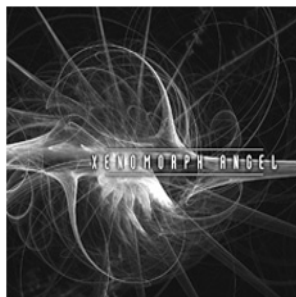
- 01 - *Introductio*
- 02 - *Heimataerde*
- 03 - *Brueder (Vocem Meam Version)*
- 04 - *Volle Deckung*
- 05 - *Vater*
- 06 - *Nun Komm' Der Heiden Heiland*
- 07 - *Der Eid (Introductio II)*
- 08 - *Arca Memoriae*
- 09 - *Sie Zerrt An Mir*
- 10 - *10.000 Messerschnitte*
- 11 - *Der Verfall*
- 12 - *In Alle Ewigkeit*

Ashlar Von Megalon
Bruder Ansgar v. Hucratha
Bruder Horso
Bruder Raphael aus Nienbrügge
Bruder Nikolaus Berchovesche

www.heimataerde.de
www.myspace.com/heimataerde

Blue Birds Refuse to Fly Xenomorph Angel

Decadance Records (2007)



Nesse novo boom de bandas com vocal feminino, não poderia deixar passar despercebido o mais novo trabalho do trio Blue Birds Refuse To Fly. É impossível comentar o álbum "Xenomorph Angel" e não mencionar a semelhança sensual na voz da nova vocalista Eva K com a inesquecível Terri Nunn, frontwoman do Berlin. Em "Xenomorph Angel", é inevitável a sensação de se estar ouvindo a lendária banda de synthpop californiana, em plena atividade no século 21.

Com uma musicalidade moderna, versátil e bastante sensual, o Blue Birds Refuse To Fly nos brinda com 12 belas faixas do mais puro synthpop, que aborda desde temas sobre alienígenas até passeios pelas extremidades do universo.

Trata-se com certeza de mais um trabalho de produção primorosa, originada de um país que ultimamente vem revelando grandes nomes no cenário alternativo eletrônico mundial: a bela e longínqua Grécia.

- Xenomorph Angel*
- 01 - *Crashed*
 - 02 - *Morning star*
 - 03 - *Xenomorph Angel*
 - 04 - *Burning*
 - 05 - *Want you there for me*
 - 06 - *Oxygen*
 - 07 - *Lovecar*
 - 08 - *Das maerchen*
 - 09 - *Monographic*
 - 10 - *Reisen*
 - 11 - *H.E.A.T.*
 - 12 - *Elegy*

Eva K (Voz)
Kyriakos P (Teclados e programação)
George P (Teclados e Guitarras)

www.decadancerecords/bluebirds
www.myspace.com/bluebirdsrefusetofly

DJ AC

DJ AC

Cinderella Effect Pearls Fear Section (2006)



Belo, climático, sublime, lírico, instigante e chique! Esses são alguns adjetivos que encontrei para descrever o majestoso álbum “Pearls”, do tão esperado projeto solo de Constance Rudert (Blutengel), inteligentemente chamado de Cinderella Effect. Os nome atribuídos ao projeto e ao álbum traduzem a leveza e excelência musical transcrita por Constance nesse seu mais novo trabalho.

Para os amantes do Blutengel e de outros projetos com participação de Constance, posso afirmar que o Cinderella Effect é musicalmente linear e de profunda sutileza harmônica, comparado aos demais. Considero “Pearls” o ápice da carreira da vocalista. Vale também destacar a excelente e sentimental escolha das faixas covers, como também a seleção das demais vocalistas e músicos que participaram desse soberbo trabalho.

Em “Pearls” temos 17 excelentes faixas covers de grandes nomes como VNV Nation, Covenant, Soundgarden, Siouxsie & The Banshees, Diary Of Dreams, The Cranberries, Project Pitchfork entre outros. Garanto a todos que as versões de “Standing” (VNV Nation), “Clone Your Love” (Zeromancer), “Zombie” (The Cranberries) e “Time Killer” (Project Pitchfork) farão o ouvinte de “Pearls” embarcar numa luxuriante e interminável viagem, sob o comando da aveludada e marcante voz de Constance Rudert e de suas convidadas Coralie Thomas e Katja Gutowski.

- 01 - Intro
- 02 - After Dark (Tito & Tarantula)
- 03 - Standing (VNV Nation)
- 04 - Wenn Die Liebe Ein Engel Ist (Rauhfaaser)
- 05 - Call The Ships To Port (Covenant)
- 06 - Creature Of Masquerade (Jaw)
- 07 - Black Hole Sun (Soundgarden)
- 08 - Genesis (Decence)
- 09 - Clone Your Lover (Zeromancer)
- 10 - Stille Der Nacht (ASP)
- 11 - Israel (Siouxsie & The Banshees)
- 12 - Black No. 1 (Type O Negative)
- 13 - Butterfly: Dance! (Diary Of Dreams)
- 14 - Darkest Hour (Phil Schoenfeldt & Southern Cross)
- 15 - Zombie (The Cranberries)
- 16 - Timekiller (Project Pitchfork)
- 17 - Outro

Constance Rudert (Vocals)
Coralie Thomas (Backing Vocals)
Katja Gutowski (Backing Vocals)

www.cinderella-effect.de
www.myspace.com/cinderellaeffect

DJ AC

Din [A] Tod - The Sound of Crash

Out of Line (2007)

Din [A] Tod me chamou atenção não só pela forma irônica, despojada e original de cantar do vocalista Sven, mas também pela forma da banda fazer boa música, sem exagerar nos elementos de criação e produção musical.

Desde que os ouvi em seu demo EP em 2004, onde as influências de New Order, Sisters Of Mercy e Human League eram marcantes, tive a convicção que eles iriam muito além daquela boa demo, pois já eram notórios o profissionalismo e excelente personalidade musical da banda, muito bem difundidos entre os estilos cold wave, electro e synth. O resultado dessa fórmula simples e direta de fazer música, sem clichês ou algo parecido, levou o Din [A] Tod a assinar um contrato com a mega gravadora Out Of Line, seguido do lançamento do primeiro trabalho oficial da banda: o excelente EP “Living Dead”, onde considero a faixa homônima um dos grandes hits de electro-synth da atualidade.

Dois anos se passaram desde o lançamento de “Living Dead” até o final do ano passado quando esse grande trio de Berlim lança, finalmente, seu primeiro álbum: “The Sound of Crash”. O álbum traz canções inéditas, além de um apanhado do primeiro EP demo até “Living Dead”. É absolutamente impossível ouvir “The Sound of Crash” e não se deleitar com as pérolas “Carol’s Fascination”, “Creation Crucifixion” e as duas versões de “Living Dead” - Album e Demo Version.

Um grande álbum de uma banda que não tem segredos ou mistérios para fazer boa música.

The Sound of Crash

- 01 - The Sound Of Crash
- 02 - Ephedrine Logic
- 03 - Jean Sans Peur
- 04 - Carol’s Fascination
- 05 - Creation Crucifixion
- 06 - Tragic Blue
- 07 - Time Made Dogs Of Us
- 08 - Living Dead
- 09 - Friedberg
- 10 - Buildings (Babylon Rebuilt)
- 11 - Margarita
- 12 - Living Dead (Demo Version)

Sven (Voz, Letras, Guitarra e Baixo)
Claudia (Teclados e Voz)
Phelix (Música e Programação)

<http://dinatod.de/>
<http://myspace.com/dinatod>

DJ AC

Divamee Experiment

Codelinne Records (2008)

Um doce e linear vocal feminino sustentado por um competente instrumental é o que caracteriza o trio alemão Divamee em seu primeiro álbum "Experiment".

Em "Experiment", a banda explora as qualidades da voz da frontwoman Lysz e de sua companheira Liva para moldar sua sublime e equilibrada sonoridade. Destaca-se também a significativa influência de dark wave na voz de Kim Strange e de sua competência nas texturas e nos arranjos eletrônicos que muito contribuem para "Experiment" ser um dos grandes lançamentos no universo do moderno synthpop alemão em 2008.

Experiment

- 01 - Goddes
- 02 - Enzeit (Für Tiere)
- 03 - Kalte Liebe
- 04 - Alles Dreht5 Sich
- 05 - Sandman
- 06 - Engel
- 07 - Spiel Mit Mir
- 08 - Sehnsucht
- 09 - Visions
- 10 - No Way Out
- 11 - Traumwelt
- 12 - Tsunami Task Force
- 13 - Endzeit (Remix By Mathe B)

Lysz (voz, letras, organização)
Kim Strange (voz, composição, arranjos)
Liva (voz)

<http://www.divamee.de/>
www.myspace.com/divamee

DJ AC

Hertzinfarkt Demo CD

Independente (2007)

Com o hit "Siehst Du Es Auch" em placando nas pistas alternativas, o duo alemão de synthpop e electro Hertzinfarkt é uma banda desprezível e com uma sonoridade pra lá de contagiante. Não tenho a menor dúvida que os simpatizantes dos estilos synthpop e electro concordarão comigo após ouvir o Hertzinfarkt.

Quando iniciei os contatos com a vocalista Diana através do MySpace do duo, ficou evidente a simplicidade e cordialidade da dupla, assim como a bela musicalidade minimalista e dançante concebida através das programações do Henne e da bela voz de Diana. Assim que recebi o demo cd, deparei-me com 7 faixas e 3 remixes do mais puro synthpop minimal alemão, mesclados a dançantes acordes e grooves do electro. Memorize esse nome, é uma questão de tempo até que o Hertzinfarkt tome de assalto as pistas de dança!

Hertzinfarkt Demo CD

- 01 - Wir Trauen Uns Was
- 02 - Illusion
- 03 - Laus Los
- 04 - Scheinwelt
- 05 - Stell Lauter
- 06 - Siehst Du Es Auch
- 07 - Verdammt Gur
- 08 - Illusion (remixed by "Die Perlen")
- 09 - Stell Lauter (remixed by "Plastic")
- 10 - Illusion (remixed by "A.W.O.L.")

Diana (Voz)
Henne (Synths e Electronics)

www.hertzinfarkt.de.vu
www.myspace.com/hertzinfarkt

DJ AC

Hidden Place Fantasia Meccanica

Hellektro (2007)

Uma melancólica voz feminina em plena virtuosidade juntamente com frias estruturas melódicas e saudosistas transporta-me aos inesquecíveis anos 80. Inevitavelmente essa conjuntura me faz associá-la a bandas lendárias daquela época como Data, Visage, Pink Industry, Kirlian Kamera, Cocteau Twins... Essa transcendental e sublime viagem a uma época de ouro da música eletrônica contemporânea é o que os italianos do Hidden Place nos transmitem no maravilhoso álbum "Fantasia Meccanica".

O álbum nos brinda com 12 belas faixas, sendo dois remixes dos também italianos The Frozem Autumn. Vale destacar a luxuosa embalagem que precede ao jewelcase trazendo uma bela foto de Sara (vocalista, também modelo profissional) com trajes glamourosos que me recordam as clássicas aeromoças do início do século XX. Acredito que os irmãos Sara e Fabio Vitelli juntamente com os outros dois integrantes, Giampiero Di Barbaro e Antonio Loseno, conseguiram fazer de "Fantasia Meccanica" um dos mais belos álbuns do estilo synthpop da atualidade.

Fantasia Meccanica

- 01 - Spazio Zero
- 02 - Window Sill
- 03 - Picture Hall
- 04 - Notturmo Italiano
- 05 - Asimetrie
- 06 - Spazio Zero (The Frozen Autumn Remix)
- 07 - Climax Soul
- 08 - United (In The Name Of Memory)
- 09 - Centre Of My Mind
- 10 - Spazio Zero (Vocal Edition) (The Frozen Autumn Remix)

Sara Vitelli (Voz)
Fabio Vitelli (Synths e Programação)
Giampiero Di Barbaro (Guitarra e Programação)
Antonio Loseno (Baixo e Programação)

www.myspace.com/hiddenplaceitalia

DJ AC

**BOAS IDÉIAS.
ARTE.
INOVAÇÃO.
OUSADIA.**

**SEMPRE EM CARTAZ NUM CINECLUBE
PERTO DE VOCÊ!**

**CINECLUBE
LANTERNINHA
AURÉLIO**



Projeto cultural CESMA - Santa Maria/RS - desde 1978

: \OVERCLOCK> ANO 4 NÚMERO 4 [JUL.AGO.SET.2008]

: \Cartas_Bomba> BunkerMedia CP 679, Santa Maria-RS-Brazil 97001-970

: \Email_Webzine> overclockzine@gmail.com • <http://overclockzine.blogspot.com>

: \Edição> Wandeclyt M. • Rodolfo Londero

: \Diagramação_Arte> Wandeclyt M.

: \Capa> Foto/Arte: Wandeclyt M.

: \Contribuíram_nesta_edição> Bráulio Tavares • Bruce Sterling • Carlos Angelo • DJAG • Gabriel Bozo

Jessie Spiner • Romeu Martins • Rodrigo Helfenstein

: \Thankx> Fiberonline • Bunker • Rejekto • Cineclube Lanterninha Aurelio • BioDiverCidade • Wave Propaganda

Os artigos assinados são de inteira responsabilidade de seus autores, não traduzindo, necessariamente, a opinião dos editores.

Você pode copiar, distribuir e exibir livremente este zine para fins não comerciais e preservando a integridade de seu conteúdo. Demais usos do material aqui publicado necessitam de permissão expressa dos respectivos autores.

Um link para uma versão eletrônica deste zine, bem como para edições anteriores, em formato PDF, prontas para impressão, está disponível em www.overclockzine.blogspot.com.

Nenhuma forma de vida baseada em carbono, seja ela animal, humana ou replicante - concebida naturalmente ou por meio de engenharia genética - foi morta, ferida ou submetida a maus tratos no processo de concepção, edição ou publicação deste zine.

Este Trabalho está licenciado sob a licença Attribution-NonCommercial-NoDerivs da Creative Commons, para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/br/> ou envie uma carta para Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

[This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/br/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.]